

REINOS OLVIDADOS

RELATOS DE FAERUN



Incluye un relato inédito de R. A. Salvatore





Libro proporcionado por el equipo

Le Libros

Visite nuestro sitio y descarga esto y otros miles de libros

<http://LeLibros.org/>

[Descargar Libros Gratis, Libros PDF, Libros Online](#)

En enero de 2003, una encuesta realizada la página de Wizards of the Coast animaba a los lectores a elegir sus relatos preferidos aparecidos en las ocho antologías previas de Reinos Olvidados (que no se han publicado en castellano), y este volumen es el resultado. En él se incluyen catorce cuentos: trece escogidos por los lectores y un relato inédito de R. A. Salvatore.

De la mano de Ed Greenwood, J. Robert King, Jean Rabe, Elaine Cunningham y otros autores os invitamos a este peculiar recorrido por la mítica historia de Faerun.



Christie Golden & Douglas Niles & Ed Greenwood & Elaine Cunningham & J.
Robert King & Jean Rabe & Jeff Grubb & Jess Lebow & Kate Novak & Keith
Francis Strohm & Monte Cook & R. A. Salvatore & Troy Denning & William
W. Connors

Relatos de Faerun
Reinos Olvidados

Introducción

En enero de 2003, una encuesta incluida en la página www.wizards.com animaba a los lectores a elegir por votación sus relatos preferidos aparecidos en las ocho antologías previas de Reinos Olvidados^[1]. Como en casos anteriores, la respuesta de los lectores fue abrumadora y entusiasta. Los resultados fueron tan interesantes como reveladores: los lectores por fin tenían oportunidad de decirnos qué era lo que queráis leer, dándonos ocasión de corresponder a vuestros deseos.

Como es natural, del mismo modo que la encuesta no apareció en la página web así por las buenas, todos estos relatos de hasta diez años de antigüedad no cayeron en mis manos por arte de magia. Hay que quitarse el imponente sombrero emplumado de Jarlaxle en homenaje a Kim Lundstrom, Julia Martin, Ramón Arjona, Peter Archer, Marty Dunham y Mark Sehetedt, los brillantes editores que fueron los primeros en seleccionar estas narraciones. La misma consideración merecen James Lowder, J. Robert King, Brian M. Thomsen y Lizz Baldwin, al igual, claro está, que los propios autores de los relatos.

Este volumen incluye catorce cuentos: trece de ellos fueron escogidos por vosotros para figurar en esta antología denominada *Lo mejor de los Reinos*, mientras que el último relato, inédito, sin duda merece ser incluido en la recopilación. La lectura de estas narraciones viene a ser algo así como un recorrido por la mítica historia de la misma Faerun. ¿Es posible que hayan transcurrido diez años desde que la primera de estas antologías apareció en las librerías? Me temo que sí. Estos diez años han sido cruciales en el desarrollo de los Reinos, y hemos tenido la fortuna de estar presentes en todas las etapas del proceso. Aquí tenéis una muestra de lo que hoy es —en mi opinión, cuando menos— el principal entorno fantástico del género. Asimismo podéis disfrutar de un nuevo relato de un autor bien conocido, relato que apunta a un futuro muy brillante y —confiemos en ello— muy largo.

PHILIP ATHANS

Junio, 2003

El Rito de Sangre

Elaine Cunningham

Elaine Cunningham ha escrito una quincena de obras, entre las que se cuenta el bestseller *Dark Journey*, libro diez de la serie La Nueva Orden Jedi de *La guerra de las galaxias*. En la actualidad está preparando el primer volumen de una serie de género fantástico ambientada en la actualidad y un nuevo libro, escrito al alimón con Ed Greenwood, perteneciente a la serie Reinos Olvidados y ambientado en Aguas Profundas. Encontraréis más información sobre sus obras en www.elainecunningham.com.

Publicado por primera vez en *Realms of the Underdark*.

Edición de J. Robert King, abril de 1996.

La adolescencia suele presentarse de improviso, si bien hay casos en los que un momento o acontecimiento particular viene a señalar el final irremediable de la niñez. Como tantos otros pueblos, los elfos oscuros acostumbran a rubricar dicho tránsito mediante un ritual de iniciación. En esta narración, a mitad de camino entre relato y la novela corta, una Liriel jovencísima se prepara para el Rito de la Sangre, que celebra lo que supone ser una drow.

ELAINE CUNNINGHAM

Marzo de 2003

Un viaje a la oscuridad

En las tierras de Toril vivían unos hombres poderosos cuyos nombres raramente se mencionaban y de cuyas hazañas sólo se hablaba entre murmullos furtivos. Entre ellos se encontraban los Comerciantes del Crepúsculo, una asociación de capitanes mercantes que comerciaban con las misteriosas gentes de la Antípoda Oscura.

Tan exclusiva hermandad contaba con una media docena de miembros, todos tan astutos como audaces, menos atentos a la moralidad de sus actos que a su ambición. La integración en este grupo clandestino tenía lugar en secreto, tras un proceso largo y complicado supervisado no sólo por los miembros de la asociación, sino también por fuerzas misteriosas de los reinos inferiores. Quienes superaban dicha iniciación conseguían un acceso privilegiado a los reinos ocultos: el derecho a entrar en la ciudad comercial subterránea conocida como Mantol-Derith.

Construida en el interior de una gigantesca caverna enclavada a unos cinco mil metros de profundidad, Mantol-Derith estaba envuelta en una atmósfera de magia más tupida que la de la ciudadela de un hechicero. El secreto que la rodeaba era la principal de sus defensas: pocos eran los que en la misma Antípoda Oscura conocían la existencia de aquel gran mercado. Muy pocos sabían cuál era su emplazamiento exacto. De hecho, bastantes de los mercaderes que acudían a ella con regularidad habían tenido dificultades para situar la caverna en un mapa. Tan complicadas eran las rutas de acceso a Mantol-Derith que los mismos duergars y gnomos de las profundidades tenían problemas para orientarse por ellas. Entre la ciudad-mercado y las poblaciones más próximas se extendían unos laberintos de túneles infestados de monstruos y cuajados de puertas secretas, portales de teletransporte y trampas mágicas.

Nadie llegaba a Mantol-Derith por casualidad: el comerciante que a ella se dirigía conocía el camino a la perfección o moría en el empeño.

El gran mercado subterráneo tampoco podía ser localizado mediante la magia. Las extrañas radiaciones de la Antípoda Oscura resultaban particularmente poderosas en los gruesos muros de piedra que envolvían la

caverna. Ninguna llave mágica servía para atravesarlos. Todo conjuro se veía disipado o devuelto, en algunas ocasiones después de haber sufrido una peligrosa mutación.

Los mismos drows, los indiscutidos reyes de la Antípoda Oscura, no tenían fácil acceso al mercado. En la población de los elfos oscuros más cercanos, la gran ciudad de Menzoberranzan, apenas llegaban a ocho las asociaciones mercantiles que conocían aquellas rutas secretas. La posesión de dicho secreto era la clave para disfrutar de una riqueza y un poder inmensos, la máxima distinción a que podía aspirar un mercader de la ciudad. No es de extrañar, por consiguiente, que se diera una lucha feroz por hacerse con él, una lucha que con frecuencia implicaba complejas intrigas y desembocaba en sangrientas luchas en las que ambas partes recurrían por igual a las armas y a la magia. Tales enfrentamientos y disputas eran del agrado de las matronas que gobernaban la ciudad, las sacerdotisas de Lloth, quienes, por otra parte, no prestaban demasiada atención a las actividades de sus súbditos de a pie.

Eran pocas las gobernantas de Menzoberranzan —excepción hecha de aquéllas que mantenían alianzas con una u otra asociación de mercaderes— que mostraban demasiado interés por el mundo que se extendía más allá de la caverna de su ciudad. Los drows eran un pueblo insular, convencidos de su superioridad racial, fanáticamente devotos del culto a Lloth, por entero inmersos en las intrigas y la división inspiradas por su Señora del Caos.

La posición social lo era todo, y la lucha por el poder agotaba todas las energías. La visión del mundo que tenían los elfos subterráneos era estrecha por tradición, y muy pocas cosas conseguían distraerlos de sus querellas intestinas. Con todo, la existencia de Xandra Shobalar, la tercera hija de cierta casa noble de la ciudad, se regía por las dos principales fuerzas motrices de los drows: el odio y la sed de venganza.

Los miembros de la casa Shobalar eran de naturaleza muy reservada, incluso en aquella ciudad tendente a la paranoia, hasta el punto de que raramente se aventuraban fuera del complejo residencial familiar. En aquel momento Xandra se encontraba más lejos de su hogar de lo que nunca había querido estar. El viaje a Mantol-Derith era muy largo: la medianoche de Narbondel seguramente se presentaría un centenar de veces hasta que volviera a encontrarse entre los muros de la casa Shobalar.

Eran pocas las aristócratas que se atrevían a viajar tan lejos, por miedo a que su posición fuera usurpada durante su ausencia. Xandra no albergaba dicho temor. Ella tenía diez hermanas, cinco de las cuales, como la propia Xandra, se contaban entre las escasas magas de Menzoberranzan. Sin embargo, ninguna de las cinco ambicionaba su posición.

Xandra era una Señora de la magia, encargada de formar en el arte de los encantamientos a los jóvenes de Shobalar y, por supuesto, a todos los retoños de

la Casa que mostraran predisposición a la magia. Aunque su responsabilidad era muy importante, la gloria de su misión estribaba en la acumulación de poderes mágicos y en el estudio y creación de misteriosos experimentos, que le permitieran crear nuevos y prodigiosos objetos mágicos. Si alguna de las hechiceras de Shobalar tratara de arrebatarle su cargo de instructora, Xandra la mataría en el acto, aunque sólo fuese por mera formalidad. Ninguna hembra drow permitía jamás que una rival le quitase algo que era suyo, incluso cuando ese algo no le merecía especial estima.

Es posible que no sintiera gran pasión por su cometido, pero Xandra Shobalar era muy efectiva en lo que hacía. En Menzoberranzan se tenía los brujos de Shobalar por grandes innovadores, y todos sus alumnos eran educados a conciencia.

Entre dichos alumnos se contaban los hijos, y las hijas, de la casa Shobalar, algunos niños de otras casas nobles que Xandra había aceptado como aprendices y unos cuantos muchachos de origen humilde y disposición prometedora que había comprado, secuestrado o adoptado. Estas últimas adopciones generalmente tenían lugar tras la conveniente desaparición de una familia, cuando un niño con dotes mágicas se quedaba huérfano.

Una vez convertidos en miembros de la casa Shobalar, lo habitual era que los alumnos de Xandra obtuvieran los máximos galardones en las competiciones anuales destinadas a estimular las dotes de los jóvenes drows. Tales triunfos garantizaban el acceso a la Sorcere, la escuela de magia dependiente de la reputada Academia Tier Breche. Hasta la fecha, todos los alumnos educados en la casa Shobalar habían ingresado en esa Academia, y la mayoría de ellos sobresalían en el dominio del Arte. Estos éxitos eran fuente de orgullo, un orgullo que Xandra Shobalar poseía en grado superlativo.

Pero esta misma reputación había sido la causante de que Xandra hubiera ido a la lejana Mantol-Derith.

Hacía unos diez años, Xandra había reclutado a una muchacha con grandes dotes para la magia. Al principio, la Dama Shobalar se había mostrado entusiasmada con aquella niña que prometía engrandecer todavía más su reputación. Xandra tenía por misión iniciar en la magia a Liriel Baenre, la hija única y casi segura heredera de Gomph Baenre, el poderoso archimago de Menzoberranzan. Si la muchacha respondía a las esperanzas en ella depositadas (lo que era más que probable, pues de lo contrario el influyente Gomph no perdería el tiempo con la hija que había tenido con la bella y estúpida Sosdrielle Vandree), podía ser que la joven Liriel acabara por heredar el título nobiliario de su padre.

Xandra se relamía ante la perspectiva de convertirse en la mentora de la próxima archimaga de Menzoberranzan, la primera hembra en acceder a tan alto cargo.

Pero su alegría inicial se vio atemperada por la insistencia de Gomph en que el acuerdo al que habían llegado se mantuviera oculto. Mantener ese secreto no era un imposible, pues el clan Shobalar era de natural discreto, aunque a Xandra le contrariaba no poder alardear de su nueva alumna ante todos ni ufanarse en público de la alta consideración en que los Baenre tenían a su Casa.

Por lo demás, la Señora de la Magia ansiaba que llegara el día en que la pequeña pudiera competir ¡y vencer!, en los concursos de aprendices de mago. Xandra se relamía de gozo ante tan espléndida perspectiva.

Desde el primer día, la joven Liriel superó todas las expectativas que Xandra había puesto en ella. La tradición requería que el estudio de la magia se iniciara cuando los niños entraban en la denominada Década Ascharlexten, el complicado tránsito de la primera niñez a la pubertad. Durante ese período, que solía iniciarse en torno a los quince años de edad y que finalizaba al llegar a la pubertad o al cumplir veinticinco años —lo que antes sucediese—, los niños drows tenían la suficiente energía física para canalizar las fuerzas de la magia y la suficiente instrucción para leer y escribir el complicado lenguaje de sus mayores.

Sin embargo, Liriel se situó bajo el manto de Xandra a los cinco años de edad, cuando era poco más que una criatura.

Aunque los elfos oscuros solían despertar a sus innatos poderes durante la primera infancia, a aquellas alturas Liriel disfrutaba de un dominio formidable de su mágica herencia. No sólo eso, sino que también estaba capacitada para leer las viejas runas escritas en Alto Drow. Y, lo más importante, poseía en grado sumo el talento natural que diferenciaba a una verdadera hechicera de un simple drow con talento para la magia. En muy breve plazo, la niñita aprendió a descifrar los viejos pergaminos, a reproducir los signos arcanos y a memorizar encantamientos sumamente complicados. Xandra estaba entusiasmada. Liriel se convirtió en su orgullo, en una mimada y casi querida hija adoptiva.

Así siguieron las cosas durante cinco años. Hasta que la niña empezó a descollar entre los alumnos de la casa Shobalar. Xandra comenzó a inquietarse. Cuando Liriel superó en conocimiento a la propia hija de Xandra, Bythnara, que tenía bastantes años más. Xandra se contrarió. Y cuando la hija de los Baenre empezó a desgarnar unos conjuros que estaban fuera del alcance de los magos segundones pertenecientes al clan Shobalar, la contrariedad de Xandra dio paso a un odio frío y competitivo que las drows acostumbraban a sentir por sus semejantes. Cuando Liriel creció en estatura y se fue convirtiendo en una joven de belleza extraordinaria, Xandra fue presa de una envidia tan honda como personal. Y cuando el creciente interés que aquella mocosa mostraba por los soldados y sirvientes masculinos de la casa Shobalar evidenció que había entrado en la Década Ascharlexten, Xandra creyó llegada su oportunidad y urdió un dramático punto final a la educación de Liriel.

Para lo que eran las relaciones entre los drows, ésta era una progresión bastante típica, sólo peculiar por lo intenso de la animosidad de Xandra, en lo lejos que estaba dispuesta a llegar para calmar el ardiente odio que sentía por la demasiado talentosa hija de Gomph Baenre.

Tal era, en definitiva, la sucesión de acontecimientos que había llevado a Xandra a las calles de Mantol-Derith.

A pesar de lo imperioso de su misión, la maga drow no dejaba de maravillarse ante las espléndidas vistas que ofrecía Mantol-Derith. Era la primera vez que Xandra salía de la enorme caverna de Menzoberranzan, y aquel gran mercado, tan exótico como pintoresco, era por completo distinto a su ciudad natal.

Mantol-Derith estaba enclavada en una gigantesca gruta natural, una caverna excavada eones atrás por unas aguas torrenciales que hasta la fecha seguían su curso. Xandra estaba acostumbrada a las inmóviles y negruzcas profundidades del lago Donigarten, vecino a Menzoberranzan, y a los pozos tan mudos como profundos donde las familias aristocráticas de la ciudad guardaban sus tesoros más preciados.

En Mantol-Derith, el agua era una fuerza viva y vital. El sonido dominante en aquella inmensa caverna era el de las aguas en movimiento. Por las paredes de la gruta se precipitaban cascadas provenientes del techo de aquella gran caverna en forma de cúpula, mientras que las abundantes fuentes susurraban su canción junto a los pequeños embalses que estaban por todas partes y los arroyos espumeantes que discurrían por toda aquella gruta colosal.

Aparte de la omnipresente música del agua, en la ciudad-mercado reinaba un silencio más bien extraño. Mantol-Derith tenía menos de baza bullicioso que de escenario de acuerdos clandestinos y taimadas negociaciones.

La luz era más abundante que el sonido. Unas cuantas farolas resultaban suficientes para que toda la caverna reluciese, pues sus muros estaban incrustados de gemas y cristales multicolores. Por todas partes se veían obras de reluciente mampostería. Las paredes de los embalses exhibían unos mosaicos maravillosos elaborados con gemas semipreciosas y los puentecillos que cruzaban los arroyos eran de cristal natural esculpido, mientras que los senderos estaban pavimentados con gemas talladas y alisadas. En ese momento los pies de Xandra estaban avanzando por un sendero hecho de reluciente malaquita verde. Era un tanto incómodo caminar entre semejante despliegue de riquezas, incluso para una drow proveniente de Menzoberranzan.

Por lo menos, la atmósfera le resultaba familiar. Húmedo y cargado, el aire olía a hongos. El mercado central estaba situado en el centro de un bosque de setas gigantes, bajo cuyos sombreretes se encontraban los puestos de los mercaderes. Los perfumes, las maderas aromáticas, las especias y los frutos exóticos y dulzones —tan del gusto de los adinerados habitantes de la Antípoda

Oscura—aportaban sus intensas fragancias a la húmeda atmósfera.

Para Xandra, lo más extraño de aquel mercado era la tregua aparente que existía entre las distintas razas enfrentadas que comerciaban en él. En los tenderetes y en las calles, los gnomos del color de la piedra, conocidos como los svirfneblin, se mezclaban pacíficamente con los duergars, habitantes de las profundidades, de pigmentación más oscura, los desastrados mercaderes de la superficie y, por supuesto, los drows. En los cuatro extremos de la vasta caverna había unos edificios gigantescos que servían como almacenes y ofrecían alojamiento por separado a los cuatro grupos: svirfneblin, drows, duergars y habitantes de la superficie. Xandra, en ese momento, se estaba dirigiendo al que albergaba a los habitantes de la superficie.

El sonido de las aguas en movimiento era cada vez más intenso a medida que Xandra se acercaba a su destino, pues la esquina del mercado en la que se vendían productos de la superficie se hallaba situada junto a la cascada principal. La atmósfera era particularmente húmeda en este lugar, de forma que los tenderetes y mostradores estaban envueltos en lonas que los protegían.

La humedad impregnaba el rocoso suelo de la gruta, empapando las lanas y las pieles de los seres de la superficie que se arremolinaban en el lugar, un heterogéneo grupo de orcos, ogros, humanos y demás.

Xandra esbozó un gesto de aprensión y se embozó el rostro con su capa para resguardarse de aquella atmósfera hedionda. Sus ojos recorrieron la abigarrada y pestilente multitud en busca del hombre que le habían descrito.

Al parecer, entre semejante gentío era más fácil reconocer a una elfa drow que a uno de tantos humanos. Desde el interior de una tienda de lona, una voz grave y melodiosa llamó a la hechicera por su nombre y título. Xandra se volvió hacia aquella voz, sorprendida de encontrar a un drow en tan sórdido entorno.

Sin embargo, la figura pequeña y encorvada que se le acercó renqueando era la de un varón humano.

El hombre era viejo para ser un humano, con el pelo blanco, el rostro curtido y oscuro, y el paso lento y vacilante. Estaba claro que los años habían hecho mella en su persona, como lo atestiguaban el bastón con que se ayudaba a caminar y el parche que le cubría el ojo izquierdo. Con todo, a pesar de sus taras físicas, saltaba a la vista que el desconocido gozaba de una buena posición social.

Elaborado en una madera lustrosa, su bastón estaba ornado con gemas y revestido con una chapa dorada. Sobre su túnica de fina seda plateada lucía una capa bordada con hilos de oro y cuyo cierre exhibía un gran diamante. Gemas de buen tamaño relucían en sus dedos y en torno a su garganta. Su sonrisa de bienvenida denotaba una gran seguridad en sí mismo, la seguridad de quien lo tiene todo y está satisfecho con su posición social.

—¿Hadrogh Prohl? —preguntó Xandra.

El mercader hizo una reverencia.

—A vuestro servicio, Dama Shobalar —respondió hablando un drow fluido pero con marcado acento.

—Ya sabes quién soy. Así que también sabrás que ando buscando...

—Por supuesto, Dama Shobalar, y estaré encantado de ayudaros en lo que pueda. La visita de una dama tan noble constituye un verdadero honor para mí. Por favor, pasad al interior —invitó, haciéndose a un lado para que Xandra entrase en la tienda de lona.

Las palabras de Hadrogh eran deferentes, y sus modales correctos hasta lo obsequioso, los adecuados al tratar con una dama perteneciente a la aristocracia drow. Y sin embargo, Xandra se sentía un tanto escamada. La actitud del mercader daba la impresión de ser amistosa, relajada, no demasiado despierta incluso. En otras palabras, su actitud era la de un zoquete más bien ingenuo. Que un hombre así hubiera podido sobrevivir durante tanto tiempo en los túneles de la Antípoda Oscura era un misterio para la maga de Shobalar. Con todo, Xandra no dejó de observar que, a diferencia de la mayoría de los humanos, Hadrogh no precisaba de las cegadoras luces de antorchas y faroles.

El interior de su tienda estaba en una penumbra que a Xandra le resultaba cómoda, y el mercader no parecía tener problema para orientarse entre el laberinto de cajas, jaulas y baúles.

Curiosa, Xandra musitó un conjuro sencillo destinado a aportar algunas respuestas sobre la naturaleza de aquel hombre y los poderes mágicos de que acaso disponía. No le sorprendió demasiado que ese conjuro de búsqueda fuera por completo inútil. O bien el astuto Hadrogh era portador de algún recurso mágico destinado a rechazar los conjuros ajenos, o bien contaba con una inmunidad mágica innata similar a la que ella misma poseía.

Xandra empezaba a albergar ciertas sospechas sobre el verdadero origen del mercader, unas sospechas que resultaban demasiado terribles para expresarlas en voz alta. En todo caso, lo que estaba claro era que aquel humano se encontraba muy a gusto en la Antípoda Oscura y que sabía cuidar de sí mismo a la perfección, a pesar de su apariencia frágil y envejecida.

Por lo demás, aquel mercader mestizo de drow —pues las sospechas de Xandra eran fundadas— no daba muestras de haberse dado cuenta del atento examen de la hechicera. Hadrogh finalmente llevó a Xandra a la parte posterior de la tienda y se detuvo ante una hilera de grandes jaulas, cada una de las cuales contaba con un único ocupante. El mercader las señaló con un gesto de la mano y dio un paso atrás para que Xandra pudiera contemplar la mercancía a su antojo.

La maga paseó con calma ante la hilera de jaulas, observando con atención a aquellos seres destinados a la esclavitud. Aunque los esclavos eran abundantes en la Antípoda Oscura, el característico esnobismo de los elfos oscuros llevaba a que éstos siempre anduvieran ansiosos por adquirir sirvientes de naturaleza novedosa

o inusual. La demanda de esclavos provenientes de la superficie era incesante. Las hembras medianas eran muy apreciadas como doncellas debido a su habilidad manual y su capacidad para ondular, rizar y recortar los cabellos hasta convertirlos en verdaderas obras de arte. Los enanos de las montañas, más habilidosos que los duergars en la orfebrería y el manejo de las armas, eran muy valorados a pesar de su carácter frecuentemente díscolo. Los humanos resultaban útiles como bestias de carga y fuentes de pociones y conjuros desconocidos en la Antípoda Oscura. Los animales de origen exótico también eran muy apreciados. Los drows más ostentosos los criaban como mascotas o los exhibían en sus pequeños zoológicos privados. Muchos de tales animales acababan en las arenas del barrio de Muchasrazas, en la propia Menzoberranzan. Los elfos oscuros sedientos de sangre se apiñaban en las gradas para disfrutar del espectáculo ofrecido por la lucha de los animales entre ellos, contra esclavos de diversas razas y contra soldados drows deseosos de hacerse un nombre o ganarse el puñado de monedas y la momentánea celebridad de la que disfrutaban quienes salían vivos de la arena.

Hadrogh estaba en disposición de aportar esclavos o animales con cualquier finalidad. Xandra hizo un gesto de satisfacción al contemplar tan heterogénea colección.

—Mi querida señora, no me han informado en detalle del tipo de esclavo que andáis buscando... Si me decís cuáles son vuestros requerimientos, quizá me sea más fácil guiaros en vuestra selección —ofreció Hadrogh.

Un brillo peculiar centelleó en los rojizos ojos de la hechicera.

—No ando buscando esclavos —corrigió—. Lo que necesito es una presa.

—Ah. —El mercader no parecía sorprendido—. ¿Una presa acaso destinada al Rito de Sangre?

Xandra asintió con la expresión ausente. El Rito de Sangre era una ceremonia peculiar de los drows, un ritual iniciático en el que los jóvenes elfos oscuros tenían que dar caza y matar a un ser inteligente o peligroso, preferiblemente proveniente de la superficie. Lo normal era que esas cacerías se organizaran en la superficie. Con todo, la adquisición de cautivos adecuados como presa en ocasiones llevaba a que la persecución se celebrase en los peligrosos túneles de la Antípoda Oscura. La selección de la presa ritual jamás había sido tan importante como esta vez, por lo que Xandra observó a los candidatos con la mayor de las atenciones.

Sus ojos rojizos se detuvieron en la forma encogida de un niño elfo de piel clara y cabellos dorados. Los sañudos drows sentían un odio proverbial por los elfos de la superficie. Los elfos feéricos, como también eran conocidos, eran las presas preferidas cuando el Rito de Sangre se celebraba a pleno sol, si bien raramente se les daba caza cuando la ceremonia tenía por escenario la Antípoda Oscura. En consecuencia, la captura de una presa tan rara durante la cacería

ritual confería un gran prestigio a quien la conseguía.

Muy a su pesar, Xandra negó con la cabeza.

Aunque el joven elfo de la superficie era lo bastante mayor para ofrecer resistencia a un perseguidor, sus ojos hundidos y sin expresión desmentían esa primera impresión.

El joven feérico parecía no darse cuenta de nada de cuanto lo rodeaba. Su mirada estaba fija en un mundo propio y preñado de pesadillas. Estaba claro que el muchacho costaría un precio exorbitante, pues eran incontables los drows que pagarían lo que fuese por acabar con un feérico, por lastimosa que fuera su condición. Pero Xandra andaba buscando una presa más peligrosa.

La maga se situó ante la jaula vecina, cuyo interior estaba ocupada por un animal de aspecto magnífico, una especie de felino con el pelaje pardo y alas similares a las de un murciélago de las profundidades. Mientras paseaba furioso por la jaula, su cola —que era tan larga como flexible y estaba atravesada por varias puntas de hierro— no dejaba de asestar unos latigazos formidables a los barrotes que sonaban con estrépito. Su horrrisno rostro de humanoide estaba contraído por la rabia; sus ojos miraron a Xandra con un hambre voraz, con la furia y el odio más absolutos.

Un ejemplar muy prometedor, se dijo ella.

Esforzándose en no mostrar demasiado interés, pues no quería que el precio del animal se incrementara, Xandra se volvió hacia el mercader y enarcó una ceja con aire escéptico.

—Se trata de una mantícora, un animal verdaderamente temible —explicó Hadrogh—. Una bestia que vive con el ansia irresistible de devorar carne humana. Aunque no le haría ascos a la carne de drow, si tal es vuestra intención. Con ello tan sólo quiero decir que la naturaleza voraz de ese animal aportaría mayor emoción a la cacería —matizó al instante—. La mantícora es un depredador, un adversario de verdadera talla.

Xandra contempló al animal con renovada atención, complaciéndose en sus colmillos y garras similares a dagasafiladísimas.

—¿Inteligente? —preguntó.

—Es una bestia muy astuta.

—Pero ¿capaz de diseñar su propia estrategia y reconocer la contraestrategia hasta los niveles tercero y cuarto? —insistió la hechicera—. La joven maga que se dispone a afrontar el Rito de Sangre constituye un adversario formidable. Quiero una presa que verdaderamente ponga a prueba su capacidad.

El mercader abrió las manos en el aire y se encogió de hombros.

—La fuerza bruta y el hambre también son armas muy poderosas —afirmó—. Unas armas que la mantícora posee en abundancia.

—Como no lo has mencionado, imagino que este animal carece de poderes mágicos —apuntó la maga—. ¿Cuenta con alguna clase de protección natural

contra los conjuros?

—Me temo que no. Lo que me pedís, mi digna señora, son unos dones que los drows poseen casi en exclusiva. Unos poderes que son muy difíciles de encontrar entre los seres inferiores —respondió el mercader con tono obsequioso.

Xandra resopló con fastidio y se plantó ante la siguiente jaula, en la que un animal enorme y de pelaje blanco estaba royendo ruidosamente una pata de rote.

La bestia venía a ser una especie de quaggozh —un animal parecido a un oso que vivía en la Antípoda Oscura—. Con la salvedad de que su cabeza era puntiaguda y su cuerpo despedía un penetrante hedor almizclado.

—No, me temo que un yeti no resulta conveniente para vuestros propósitos —dijo Hadrogh con tono pensativo—. ¡Vuestra joven maga no tardaría en detectarlo por el olor! —El ojo bueno del mercader se iluminó de repente. Chasqueando los dedos, Hadrogh añadió—: ¡Un momento! Acaba de ocurrírseme que acaso tenga exactamente lo que buscáis...

El mercader se marchó sin añadir palabra para volver unos segundos después seguido por un humano.

Xandra esbozó una expresión de disgusto. Hasta el momento, Hadrogh le había parecido un profesional astuto, demasiado buen conocedor de la naturaleza de los drows para ofrecer una mercancía de tan bajo nivel. Su mirada desdeñosa recorrió al humano de arriba abajo, fijándose en su forma contrahecha, similar a la de un enano, en la piel blancuzca de su rostro barbado, en los extraños tatuajes visibles a través de los cortísimos cabellos grises que recorrían su cráneo con irregularidad, en la túnica polvorienta y de un rojo tan chillón que hasta los míseros prostitutas del barrio de Eastmyr lo hubieran encontrado grotesco.

Pero cuando Xandra fijó la mirada en los ojos del cautivo, unos ojos tan verdes y duros como la malaquita más preciosa, el gesto despectivo al punto se esfumó de sus labios. Lo que vio en aquellos ojos la dejó anonadada: una inteligencia que iba mucho más allá de lo previsto, orgullo, astucia, rabia y un odio implacable.

Conteniendo la respiración, Xandra examinó las manos del cautivo. Sí, tenía las muñecas amarradas y las manos envueltas en una espesa capa de vendajes de seda. Saltaba a la vista que le habían quebrado algunos dedos, precaución habitual cuando un prisionero era dado a los conjuros. No importaba. Los poderosos sacerdotes de la casa Shobalar sabrían curar dichas fracturas con prontitud.

—Un brujo —repuso Xandra, procurando que su tono de voz fuera neutro.

—Un brujo muy poderoso —subrayó el mercader.

—Eso lo veremos ahora mismo —murmuró ella—. Desátalo. Pienso ponerlo a prueba.

El mercader no trató de disuadirla, lo que hablaba en su favor. Hadrogh liberó

al humano de sus ataduras e incluso encendió un par de pequeñas velas para que el cautivo pudiera ver mejor.

El hombre de la túnica roja flexionó los dedos con visible dolor. Xandra no dejó de advertir que sus manos se mostraban rígidas pero que no parecían haber sufrido verdaderos daños. La maga miró a Hadrogh en demanda de una explicación.

—Un amuleto de contención —dijo el mercader, señalando el collar dorado que el humano llevaba al cuello—. Se trata de un escudo mágico destinado a evitar que el mago pueda recurrir a los conjuros que haya aprendido y memorizado en el pasado. Eso sí, nuestro hombre está en disposición de aprender y recurrir a nuevos conjuros. Su mente sigue intacta, lo mismo que los conjuros preservados en su recuerdo. Lo mismo que sus manos. Reconozco que este método resulta más bien costoso, pero mi reputación me obliga a entregar la mercancía en perfectas condiciones.

Una inusual sonrisa apareció en el rostro de Xandra. La maga nunca había oído hablar de unas prácticas semejantes, pero lo cierto era que se ajustaban a la perfección de sus propósitos.

Las cualidades que andaba buscando eran la astucia, la rapidez mental y la aptitud para la magia. Si el humano demostraba contar con ellas, la propia Xandra se encargaría de enseñarle cuanto fuera necesario. Que la mente del cautivo pudiera ser más tarde explorada y su arsenal de recursos mágicos explotado en su provecho constituían sendos alicientes adicionales.

Sin más dilación, la drow sacó tres pequeños objetos de la bolsa que llevaba a la cintura y los mostró a la atenta mirada del humano. Pausadamente, Xandra hizo los pases mágicos y desgranó las palabras de un sencillo conjuro. En respuesta un pequeño globo de oscuridad apareció en torno a una de las dos velas, anulando su luz por completo.

—Ahora tú —le ordenó Xandra entregándole aquellos objetos al humano.

El brujo envuelto en la túnica roja al punto comprendió lo que se pedía de él. El orgullo y la rabia ensombrecieron su rostro, pero sólo por un momento: el atractivo de un conjuro nuevo y desconocido le resultaba irresistible. Lentamente, con cuidado, el humano secundó los pases mágicos de Xandra y repitió sus palabras. La segunda vela tembló un segundo y se vio ensombrecida. La llama seguía siendo débilmente perceptible a través de la neblina grisácea que la envolvía.

—Este humano parece prometedor —reconoció la maga de Shobalar. Era inhabitual que un hechicero pudiera reproducir un conjuro, aunque fuera de forma imperfecta, sin haberse sumido antes en el adecuado estudio de los símbolos mágicos—. Sin embargo, su pronunciación es verdaderamente deplorable y seguirá siendo un obstáculo para sus eventuales progresos. ¿No tendrás a mano, por casualidad, un brujo que hable drow? ¿O por lo menos el

dialecto común de la Antípoda Oscura? Es mucho más fácil adiestrar a alguien con quien pueda comunicarme adecuadamente.

Hadrogh hizo una reverencia y se marchó a toda prisa. Cuando volvió un momento después, el mercader alzó la mano en gesto solemne, dándole a entender a Xandra que había dado con otra solución. La débil lucecilla de la vela envuelta en una niebla grisácea arrancó destellos de los dos pequeños aretes semicirculares de plata que llevaba en la mano.

—Sirven para traducir la conversación —explicó—. Uno de los aretes se clava en su oído, para que entienda lo que se le dice. El otro se clava en su boca, para que sus palabras sean comprensibles. ¿Os parece que haga una demostración?

Xandra asintió. El mercader alzó su mano libre y chasqueó los dedos.

Dos mestizos de orco aparecieron a su lado. Entre los dos sujetaron con fuerza al brujo humano mientras que Hadrogh clavaba los diminutos engarces de los aretes en el lóbulo y labio superior del cautivo. Rabioso, el humano soltó una andanada de juramentos e imprecaciones en drow. Tan violento y expresivo era su vocabulario que Hadrogh dio un paso atrás con la sorpresa y el temor pintados en su rostro gris.

Xandra reía con entusiasmo.

—¿Cuánto? —preguntó por fin.

El mercader fijó un precio exorbitante, apresurándose a añadir que la cifra mencionada incluía el collar y los aretes mágicos. La hechicera drow calculó mentalmente el coste de tales objetos, a los que sumó el valor potencial de los secretos que arrancararía al humano, y como colofón, la muerte de Liriel Baenre.

—Una auténtica ganga —comentó Xandra con oscura satisfacción.

Tresk Mulander se estaba paseando por su celda, cuyo suelo barrían los faldones de su larga túnica escarlata. No había sido fácil que su ama le consiguiera los rojos ropajes, pero él era un Mago Rojo y siempre lo sería, por muy lejos que se encontrara de su Thay natal.

Habían transcurrido casi dos años desde que Mulander había conocido a Xandra Shobalar e iniciado su extraño aprendizaje con ésta. Aunque en ningún momento había salido de la gigantesca cámara de sólida roca apenas ventilada por unos pequeños agujeros en el techo, muy lejos de su alcance, lo cierto era que no lo habían tratado mal. Tenía comida y vino en abundancia, todas sus necesidades estaban cubiertas y, lo principal, le habían proporcionado una instrucción intensiva en la magia de la Antípoda Oscura. Éste era un privilegio que muchos de sus pares habrían acogido con entusiasmo, y, en el fondo, Mulander no lamentaba su suerte.

El Mago Rojo era un nigromante, un prominente miembro de la facción de los Buscadores, los magos que estaban empeñados en llegar a dominar una magia más potente y terrible. Mulander venía a ser una excepción entre sus pares, pues era uno de los escasísimos magos de primera línea por cuyas venas no corría la sangre pura de la dominante raza mulan.

El padre de su padre era un rashemi, del que había heredado un cuerpo robusto y musculoso, y una exuberante pilosidad facial. Su talento y ambición provenían de su madre, la hechicera, lo mismo que la altura y la tez cetrina, que en Thay se consideraban signos de nobleza.

Los verdes ojos de Mulander, semejantes a dos gemas, y su delgada nariz de cimitarra, le daban un aspecto terrorífico y, a pesar de su cráneo rapado de acuerdo con la tradición, sus largas y frondosas barbas grises era su orgullo, aquello que lo diferenciaba de los mulan, frecuentemente carentes de vello. Su aspecto era en verdad impresionante: Mulander llevaba sus sesenta inviernos con altivez sobre sus hombros, anchos y orgullosos. Fuerte de cuerpo y alma, asimismo estaba versado en la magia. El paso de los años sólo había conseguido tornar menos frondosos sus cabellos grises, lo cual ya le iba bien, pues le

facilitaba la diaria labor de rasurarse la cabeza.

La Dama Shobalar se había mostrado comprensiva y le había proporcionado unos afiladísimos enseres para su rasurado y un sirviente mediano a cargo de dicha tarea. De hecho, la drow se mostraba fascinada por los tatuajes que recubrían el cráneo de Mulander. Lo que no era de extrañar, pues cada uno de ellos era una mágica runa que, al ser activada mediante el conjuro apropiado, tenía la virtud de transformar los retazos de materia muerta en temibles servidores mágicos. Si le proporcionaban los suficientes cadáveres, él estaba en disposición de aportar un ejército. Mejor dicho, lo hubiera estado, si tuviera acceso a su magia nigromántica.

Mulander esbozó una mueca y levantó con el dedo el collar de oro que rodeaba su cuello y mantenía cautivo su Arte.

—Cuando llegue el momento podrás quitártelo —repuso una voz con calma a sus espaldas.

Sorprendido, el Mago Rojo se dio media vuelta y se encontró con Xandra Shobalar. Por mucho que hubieran pasado dos años, las inesperadas apariciones de ésta seguían sobresaltándolo, lo que sin duda era el objetivo de Xandra.

Con todo, aquel día, la promesa implícita en las palabras de la drow consiguió disipar el resentimiento que tantas veces sentía.

—¿Cuándo?

—Cuando llegue el momento —repitió ella.

Xandra se acercó a un sillón y se sentó con aire imperturbable. Dos años no era mucho en la vida de una drow, pero a ella no se le escapaba la impaciencia de los humanos y estaba decidida a disfrutar del asunto.

No menos divertida resultaba la rabia homicida apenas oculta en los ojos del Mago Rojo.

Xandra se complació en imaginar aquella rabia desatada contra la pequeña Baenre. Ya faltaba poco para que llegara el día tan largamente deseado.

—Has aprendido mucho —comentó—. Pronto tendrás ocasión de calibrar tus nuevos poderes. Si tienes éxito, la recompensa será generosa.

La drow se sacó una pequeña llave dorada del corpiño y la sostuvo en alto. Luego ladeó la cabeza y dedicó una sonrisa sarcástica al Mago Rojo. Mulander abrió mucho los ojos y la miró con una expresión que iba mucho más allá de la codicia. Su mirada intensa y ansiosa siguió fija en la llave, que Xandra al poco devolvió a su íntimo escondite.

—Veo que conoces la naturaleza de esta llave —dijo a continuación—. ¿Quieres saber lo que tienes que hacer para ganártela?

Un estremecimiento de repulsión recorrió la espalda del Mago Rojo. La sonrisa de Xandra se ensanchó y se tornó abiertamente burlona.

—Tendrás que esperar, mi querido Mulander —indicó—. Ahora mismo tengo otros planes para ti.

Xandra le describió con rapidez el Rito de Sangre, al cacería ritual a la que todo joven elfo oscuro debía someterse para convertirse en un verdadero drow. Mulander la escuchó con creciente aprensión.

—¿Y se supone que yo voy a ser su presa?

En los ojos de Xandra relució una furia tan ardiente como el fuego.

—No seas estúpido —espetó—. ¡Tienes que salir victorioso! En caso contrario, ¿te parece que habría invertido tanto tiempo y dinero en tu persona?

—Una lucha de conjuros... —musitó él, empezando a comprender—. ¿Me has estado preparando para una lucha de conjuros? ¿Y los encantamientos que me has enseñado?

—Son todos los encantamientos de agresión que conoce tu joven rival, junto con los contraencantamientos adecuados. —Xandra fijó los ojos en él y lo miró con la seriedad más absoluta—. No volverás a verme. A partir de hoy contarás con un nuevo tutor, durante unos treinta ciclos de Narbondel. Un guerrero mago. Trabajaré contigo a diario y te instruiré en las tácticas de guerra de los drows. Tendrás que prestar atención y aprender bien sus enseñanzas.

—Pues no seguirá con vida para volver a impartir otro curso —razonó Mulander.

—Muy listo —dijo Xandra sonriendo—. ¡Para ser humano, abrigas una prometedora maldad! En todo caso, estás entre los drows, así que aún te queda mucho por aprender sobre la intriga y la traición.

El mago se enfureció.

—¡En Thay también estamos versados en la traición! —declaró—. No habría llegado a mi edad ni a mi posición si no lo hubiera estado.

—¿De veras? —apuntó la drow con sarcasmo evidente en la voz—. Si tal es el caso, ¿cómo es que te encuentras aquí?

Mulander se limitó a dirigirle una mirada sombría. Con todo, la hechicera no esperaba una respuesta.

—Tienes unas habilidades mágicas muy interesantes —observó—. Bastante superiores a las que yo esperaba encontrar en un humano y, a juzgar por tu orgullo, muy por encima de las que posee la mayoría de tus pares. Si es así tu derrota y tu condición de esclavo sólo pueden deberse a la traición ¿me equivoco?

Sin aguardar a la respuesta, Xandra se levantó del sillón.

—Éstas son las condiciones que te ofrezco —agregó, yendo a lo práctico—. Cuando llegue el momento, te llevaremos a los terribles túneles que rodean esta ciudad. Como parte de tu preparación, antes te daremos un mapa de la zona, que tendrás que memorizar. En los túneles deberás enfrentarte a una aspirante a maga, a una hembra drow de ojos dorados. Una drow que estará en posesión de

la llave que te liberará de tu collar. Tendrás que derrotarla mediante una lucha de conjuros. Haz lo que sea preciso para asegurarte de que no salga con vida del encuentro.

Entonces podrás hacerte con la llave que llevará encima y marcharte a donde quieras. Quizá te las arregles para encontrar el camino de regreso a la superficie y a tu lugar de origen, si es que éste todavía sigue existiendo a esas alturas. Si no, los encantamientos que te he enseñado, junto con tu recobrada magia letal, te servirán para sobrevivir en la Antípoda Oscura.

Mulander la escuchó con la expresión impasible, esforzándose en ocultar el repentino destello de esperanza que las palabras de la drow habían hecho refulgir en su corazón. Por lo que él sabía, todo podría ser una trampa, de forma que se esforzó en ocultar sus emociones, pues no quería proporcionarle entretenimiento adicional a aquella detestable hembra.

¿O acaso ella estaba esperando verlo temblar de miedo?

Si tal era el caso, igualmente se iba a llevar un chasco. Mulander no conocía el miedo. El Mago Rojo no tenía la más mínima duda del resultado de aquel enfrentamiento, pues era consciente del alcance de sus poderes, por más que Xandra Shobalar no lo fuera.

Mulander era perfectamente capaz de derrotar a una joven elfa en una lucha de conjuros. Lo que era más, se proponía matar a aquella muchachita e instalarse en alguna remota caverna oculta en el mundo subterráneo, un lugar que envolvería en magia de protección y conjuros de desorientación, de forma que ni los poderosos elfos oscuros lograrían dar con ella.

Tal era su propósito, pues la hechicera de Shobalar tenía razón en un punto: Mulander no iba a ser bienvenido en Thay y los Magos Rojos no eran bienvenidos en ninguna región más que en Thay. Xandra tampoco se equivocaba en otra cuestión: la caída de Mulander tenía su origen en la traición. Mulander había sido traicionado por su joven discípulo, del mismo modo que, antaño, él había traicionado a su propio mentor. De pronto se preguntó por el carácter de la traición que la niña prodigio de Xandra tenía pensado dedicarle a su maestra.

—Veo que estás sonriendo —indicó la drow—. ¿Te parece bien mis condiciones?

—Me parecen excelentes —respondió Mulander, a quien la prudencia aconsejaba mantener en secreto sus pensamientos.

—En ese caso, déjame acrecentar tu alegría —musitó Xandra.

Xandra se acercó a él y puso la mano negra y delgada sobre su mandíbula. El instintivo retroceso de Mulander, mal disimulado, pareció divertirla.

Xandra se acercó todavía más: su cuerpo esbelto ahora estaba rozando la túnica de Mulander. Sus ojos rojizos se clavaron en los de él y Mulander sintió

que una magia irresistible invadía su mente.

—Dime la verdad, Mulander —pidió ella, en tono burlón, pues ambos sabían perfectamente que el encantamiento lo obligaría a decir la verdad—. ¿Me odias tanto como imagino?

Mulander le sostuvo la mirada.

—Con toda mi alma —contestó, con mayor pasión de la que nunca pusiera en unas simples palabras, con mayor pasión de la que nunca había sospechado que albergara en su corazón.

—Eso es bueno —dijo ella. Xandra levantó los brazos y unió las manos tras el cuello de Mulander; a continuación levitó hasta que sus ojos estuvieron al mismo nivel que los del humano, bastante más alto—. En ese caso, acuérdate de mi cara cuando des caza a esa joven y acuérdate de esto también.

La drow apretó sus labios contra los de Mulander en una macabra parodia de un beso. Su pasión era idéntica a la de él: una mezcla de odio y orgullo.

Como tantos otros besos impuestos a los muchachos y muchachas de los que era mentora, el beso venía a ser una muestra de propiedad, un gesto de crueldad y desprecio absoluto que al hombre orgulloso le resultó más doloroso que la herida de una daga. Su rostro se contrajo con asco cuando los dientes de la drow se cerraron sobre su labio inferior.

Xandra lo soltó de repente y se alejó levitando, suspendida en el aire como un espectro oscuro. Sonriendo con frialdad, se limpió una gota de sangre de la boca.

—No lo olvides —le dijo, antes de esfumarse tan rápidamente como había venido.

A solas en su celda, Tresk Mulander asintió con la expresión sombría. Nunca se olvidaría de Xandra Shobalar y, durante tanto tiempo como viviera, rezaría a todos los dioses oscuros cuyo nombre conocía para que su muerte fuera tan lenta como dolorosa e ignominiosa.

Entretanto, tendría que contentarse con concentrar parte de su furibundo odio en la mocosa drow que se proponía tomarlo como presa. ¡A él, a un Mago Rojo maestro de nigromantes!

—Que empiece la cacería —murmuró Mulander.

Sus labios ensangrentados se curvaron en una sonrisa sin alegría al pensar en los secretos que había aprendido de Xandra Shobalar, unos secretos que no tardaría en descargar sobre la joven aspirante a hechicera.

La puerta del dormitorio de Bythnara Shobalar se abrió de golpe proyectada con un vigor que sólo podía pertenecer a una persona. Bythnara no se molestó en apartar la mirada del libro que estaba leyendo. Estaba demasiado acostumbrada al temperamento vivaz de la joven Baenre para prestar atención a ese detalle.

Pero era imposible hacer caso omiso de Liriel durante mucho tiempo. Con los brazos en alto y la espesa mata de cabellos blancos en movimiento, la joven elfa oscura entró en la habitación que compartían y empezó a girar sobre sí misma y dar saltitos.

Bythnara, la mayor, se la quedó mirando con resignación.

—¿Quién te ha sometido a un encantamiento de derviche? —preguntó con aspereza.

Liriel se detuvo en seco y se abalanzó sobre su compañera de cuarto con los brazos abiertos.

—¡Oh, Bythnara! —exclamó—. ¡Por fin me voy a someter al Rito de Sangre! ¡La Dama acaba de decírmelo!

La joven Shobalar se separó de ella con delicadeza, se levantó del sillón y trató de dar con una excusa que le permitiera liberarse del todo del impulsivo abrazo de su compañera. En el otro extremo de la habitación, un par de pantalones de lana descansaban arrugados en el suelo. Liriel tenía la manía de tratar sus ropas con la misma indiferencia que una serpiente mostraría ante una piel recién mudada. Bythnara se pasaba el día recogiendo las prendas tiradas con descuido por la pequeña diablilla. Los pantalones en el suelo le sirvieron para alejarse de las molestas muestras de afecto de su joven rival.

—Ya era hora —repuso la joven aprendiz de la casa Shobalar, mientras alisaba y doblaba la prenda—. Pronto cumplirás los dieciocho años y accederás a la Década Ascharlexten. Más de una vez me he preguntado por qué mi Ama ha esperado tanto tiempo.

—Yo también me lo he preguntado —apuntó Liriel con franqueza—. Pero Xandra me lo ha explicado. Según me ha dicho, el ritual no podía ponerse en práctica hasta que diera con la presa adecuada para poner a prueba mi

capacidad. ¡Espléndido! ¡Una cacería preñada de emoción, una aventura en los terribles túneles del Dominio Oscuro! —se maravilló, dejándose caer en el camastro con un suspiro de satisfacción.

—La señora Xandra —corrigió Bythnara con frialdad.

Como todos quienes vivían en la casa Shobalar, Bythnara era consciente de que a Liriel Baenre había que tratarla con consideración especial. Sin embargo, incluso la propia hija del archimago tenía que observar el protocolo.

—La señora Xandra —convino la muchacha. Liriel rodó sobre el lecho hasta situarse boca abajo y se llevó las dos manos a la barbilla—. Me pregunto qué voy a cazar —apuntó con voz soñadora—. Hay tantos seres maravillosos y temibles en la superficie... He estado leyendo acerca de ellos —confió, sonriendo—. Acaso se trate de un gran felino salvaje con el pelaje negro y dorado o de un enorme oso pardo similar a un quaggoth de cuatro patas. ¡Puede que incluso se trate de un dragón que escupa fuego! —añadió, echándose a reír ante lo absurdo de la idea.

—Eso sería fantástico —murmuró Bythnara.

Liriel no dio muestra de haber oído el sarcástico matiz en la voz de su compañera de cuarto.

—Sea cual sea la presa, me propongo enfrentarme a ella como es debido —prometió—. Haré uso de lo necesario para contrarrestar sus armas y defensas naturales: una daga contra sus garras, una flecha contra su embestida frontal. No pienso recurrir a las bolas de fuego ni a las nubes ponzoñosas, y no pienso transformarla en una estatua de ébano...

—¿Es que conoces ese encantamiento? —preguntó la Shobalar, con la voz y el rostro demudados.

Se trataba de un conjuro que requería un poder considerable, una transformación irreversible. También era una de las herramientas punitivas preferidas por las sacerdotisas Baenre que regían la Academia. La posibilidad de que aquella niña impulsiva pudiera conjurar un encantamiento tal resultaba estremecedora, más aún al tener en cuenta que Bythnara había insultado a la joven Baenre en dos ocasiones desde que había entrado en la habitación. De acuerdo con las costumbres de Menzoberranzan, dos desplantes que justificaban el recurso a dicho conjuro.

Con todo, Liriel se contentó con dedicar una sonrisa traviesa a su compañera de cuarto. La otra arrugó el entrecejo y apartó la mirada. Aunque hacía doce años que conocía a Liriel, nunca había terminado de aceptar sus bromas bien intencionadas.

A Liriel le encantaba reír, como le encantaba que los demás participasen de su risa. Como eran pocos los drows que compartían su mismo humor, en los últimos tiempos gustaba de lanzar pequeñas bromas con las que divertir a los demás alumnos.

Bythnara nunca había sufrido sus bromas, pero tampoco las encontraba divertidas. La vida era una cuestión demasiado seria, del mismo modo que el Arte era una materia de arduo aprendizaje y no un pasatiempo para niños. El hecho de que esa niña en particular contara con mayores habilidades mágicas que ella molestaba profundamente a la orgullosa drow.

Los celos de Bythnara iban más allá. La Dama Xandra, su madre, siempre había mostrado preferencia por la pequeña Baenre, una preferencia que en ocasiones bordeaba el afecto. Circunstancia que Bythnara no podía comprender ni perdonar. Tampoco la complacía el hecho de que sus compañeros masculinos se mostraban visiblemente alterados cuando aquella mocosa se encontraba junto a ellos.

Bythnara tenía veintiocho años y estaba en el punto álgido de la adolescencia. Liriel seguía siendo una niña en muchos sentidos. A pesar de ello, en el rostro y la silueta de la muchacha había la suficiente promesa para atraer las miradas masculinas. Se rumoreaba que Liriel empezaba a devolver las atenciones tenidas con ella, cosa que hacía con el habitual entusiasmo que impregnaba todas las facetas de su existencia. Lo que a Bythnara le agradaba bien poco, aunque no habría sido decir por qué.

—¿Asistirás a mi ceremonia de iniciación? —preguntó Liriel, con un deje melancólico en la voz—. Una vez haya pasado por el ritual, quiero decir.

—Por supuesto. Pero lo primero es que pases por el ritual.

Las ásperas palabras de Bythnara finalmente obtuvieron una respuesta: una mueca casi imperceptible de decepción en el rostro de Liriel. Sin embargo, ésta no tardó en rehacerse, de forma que su compañera mayor de edad apenas tuvo tiempo de saborear su victoria. La muchacha Baenre adoptó un aire inexpresivo y se encogió de hombros.

—Lo primero es lo primero —dijo Liriel sin alterarse—. Creo recordar que muchos años atrás asistí a tu ceremonia de iniciación. ¿Cuál fue tu presa?

—Un goblin —contestó Bythnara, incómoda.

A Bythnara no le gustaba mencionarlo, pues los goblins no era considerados ni muy inteligentes ni particularmente peligrosos. Le había sido fácil acabar con él con un embrujo paralizador y un cuchillo bien afilado. En su caso, el Rito de Sangre había sido puro trámite, las antípodas de la gran aventura con que Liriel fantaseaba.

¡Una gran aventura! ¡Aquella muchacha era ingenua a más no poder!

¿Seguro? A Bythnara de pronto se le ocurrió que la última pregunta formulada por Liriel tenía muy poco de ingenua. Pocas réplicas habrían sido tan devastadoras. Su mirada se concentró en la muchacha con animosidad.

Liriel volvió a encogerse de hombros.

—¿Qué nos dijo la matrona Hinkutes'nat en la capilla hace un ciclo o dos?... «La cultura drow se basa en la transformación permanente, de forma que es

precisa adaptarse o morir».

Aunque su tono era jovial y nada en su rostro o sus palabras denotaba animosidad, estaba claro que Liriel, a su modo sutil, estaba anunciándole a Bythnara que a partir de ahora no iba a dejar sin réplica sus ataques verbales.

Bythnara tuvo que admitir que la otra sabía hilar fino. En aquel momento no sabía qué decir.

Un puño llamó a la puerta, liberando a Bythnara de la obligación de responder.

En la habitación entró uno de los sirvientes de su madre, un joven drow de aspecto imponente y de función más bien decorativa expulsado de un hogar con menos posibles. El drow hizo una reverencia mecánica a la Shobalar y se volvió hacia la joven Liriel.

—Os llaman, princesa —anunció, dirigiéndose a Liriel con el título debido a una muchacha de la Primera Casa.

Era obvio que la joven más adelante disfrutaría de títulos todavía más prestigiosos: archimaga, si Xandra se salía con la suya, o acaso Dama de la Magia o Dama de la Academia o, incluso, si Lloth no lo evitaba, madre matrona. La condición de princesa se obtenía por nacimiento y no por mérito. Con todo, a Bythnara le repateaba que la trataran de tal. Tras hacer salir de la habitación premiosamente a la real mocosa y al apuesto sirviente, Bythnara cerró la puerta con un portazo.

Liriel suspiró profundamente. El sirviente, que tendría su misma edad y que conocía a Bythnara demasiado bien para su gusto, le dirigió una mirada de complicidad.

—¿Y ahora qué quiere Xandra? —preguntó Liriel mientras se dirigían al apartamento en el que residía la Dama de la Magia.

El sirviente miró furtivamente a su alrededor antes de responder.

—Es el archimago quien te hace llamar. Su lacayo te está esperando en las dependencias de la señora Xandra.

Liriel se detuvo en seco.

—¿Mi padre?

—Gomph Baenre, el archimago de Menzoberranzan —le confirmó el sirviente.

Una vez más, Liriel recurrió a la máscara. Así había bautizado en secreto la expresión mil veces ensayada ante el espejo: la sonrisilla distante, los ojos que no expresaban sino cierta cínica diversión. Sin embargo, tras su aparente despreocupación, la mente de la muchacha se veía asaltada por un torbellino de preguntas.

La existencia de los drows estaba plagada de complejidades y

contradicciones. Para Liriel, sin embargo, nada era más complicado que los sentimientos que albergaba respecto a su padre. Ella reverenciaba y detestaba, adoraba y temía, odiaba y admiraba a su padre, todo a la vez y a distancia. A todo esto, la propia Liriel se decía que ninguno de tales sentimientos tenía justificación. El gran archimago de Menzoberranzan era un completo misterio para ella.

Aunque estaba claro que Gomph Baenre era su verdadero padre, el linaje de los drows era matrilineal. Enfrentándose a la tradición, el archimago había adoptado a la pequeña en el seno del clan Baenre —circunstancia que había revertido en un alto coste personal para Liriel— y luego la había dejado al cuidado de la Shobalar.

¿Que quería Gomph Baenre de ella? Hacía años que no sabía de él, por mucho que los sirvientes se ocuparan de que las Shobalar fueran recompensadas por su tutela y sus enseñanzas, y de que la pequeña contara con dinero de bolsillo que gastar durante sus espaciadas visitas al bazar. Aquella llamada era señal de que se avecinaban problemas. Pero ¿qué había hecho de malo? O, mejor dicho, ¿cuál de sus escapadas había sido descubierta y referida a Gomph?

En ese momento se le ocurrió una nueva posibilidad, un apunte de promesa y esperanza que dispó su «máscara» al momento. La joven elfa oscura soltó una risa alegre y se abrazó al atónito —si bien agradecido— sirviente.

¡Después del Rito de Sangre sería convertida en una drow con todas las de la ley! Acaso Gomph entonces la considerara digna de su atención y hasta se dignara educarla personalmente. Estaba claro que él sabía de sus progresos. Y quizá pensaba que no era mucho lo que podía seguir aprendiendo en la casa Shobalar.

¡Seguro que era eso!, se dijo Liriel, liberándose del cada vez más entusiasmado abrazo del sirviente.

Liriel echó a caminar con rapidez hacia las dependencias de Xandra, espoleada por la más inusual de las emociones para un drow: la esperanza.

Los elfos oscuros prestaban escasa atención a sus niños, pero Liriel muy pronto iba a dejar de ser una niña. Muy pronto estaría a punto para el próximo nivel de su iniciación en la magia. Dicho nivel en principio no se impartía en la Academia, pero Liriel era todavía muy joven para ingresar. Lo más seguro era que Gomph hubiese trazado otros planes para ella.

Las esperanzas de Liriel se ensombrecieron al llegar ante el mensajero de su padre: aquel gólem de piedra de estatura similar a la de un elfo era bien conocido por Liriel. Aquel ser mágico formaba parte de su recuerdo más temprano y más terrible. En todo caso, ni siquiera la aparición de aquel letal mensajero fue suficiente para sofocar su alegría por completo ni para asfixiar las esperanzas que anidaban en su corazón. ¡Quizá su padre la quería, después de todo!

A insistencia de Xandra, una patrulla de ocho soldados montados en arañas

escoltó a la joven y al gólem al opulento distrito de Narbondellyn, donde residía Gomph Baenre. Por primera vez, Liriel pasó junto a las Agujas Oscuras sin maravillarse ante aquellas formaciones de negra roca semejantes a colmillos enormes. Por primera vez, Liriel no se fijó en el apuesto capitán de la guardia encargada de vigilar las puertas del recinto de Horlbar. Tampoco prestó atención a los comercios pequeños y elegantes en los que se vendían perfumes, prendas de seda delicadísima, estatuillas mágicas y otros objetos no menos fascinantes.

¿Qué eran todas aquellas cosas en comparación con la oportunidad de ver a su padre, aunque fuera un momento?

Pero Liriel refrenó su entusiasmo al encontrarse ante la mansión de Gomph Baenre. Liriel había nacido allí y había pasado los primeros cinco años de su vida en los lujosos apartamentos de su madre. Sosdrielle Vandree, quien fuera la amante de Gomph durante tantos y tantos años. Su madre y el puñado de sirvientes asignados a su cargo. Liriel más tarde había comprendido que Sosdrielle —cuya belleza era excepcional pero que carecía del talento para la magia y la ambición sin escrúpulos necesarios para triunfar en Menzoberranzan— la había mimado de niña, hasta convertirla en el centro del universo. A pesar de ello, o quizá como consecuencia, Liriel había sido incapaz de volver a su antiguo hogar.

Esculpido en el mismo centro de una estalactita colosal, el hogar del archimago estaba protegido por un número de encantamientos superior al que los otros dos hechiceros de la ciudad hubieran podido convocar juntos. Liriel se bajó de su arácnida montura, el medio de transporte preferido entre las Shobalar, y siguió al gólem mudo y letal hacia la gran estructura negruzca.

El gólem de piedra tocó una de las runas móviles. Ésta se hundió en la oscura pared; una puerta apareció. Tras invitar a Liriel a acompañarlo con un gesto, el gólem pasó al interior.

La joven drow respiró con fuerza y siguió al sirviente. Liriel se acordaba con vaguedad del camino que llevaba al estudio de Gomph Banere. Allí había conocido a su padre por primera vez; allí fue donde por primera vez fue consciente de su amor y talento para la magia. Le parecía adecuado que la siguiente fase de su existencia fuera a iniciarse precisamente allí.

Gomph Baenre alzó la mirada cuando ella entró en el estudio. Sus ojos color ámbar, tan similares a los de Liriel, la miraron con frialdad.

—Siéntate —invitó, tendiendo su esbelta mano hacia una silla—. Tenemos mucho de lo que hablar.

Sin decir palabra, Liriel hizo lo que se le mandaba. El archimago guardó silencio un momento, contentándose con estudiarla con la mirada. Liriel se dijo que tenía el mismo aspecto de siempre: sobrio y a la vez apuesto, un varón drow en el mejor momento de la vida. Ello no resultaba sorprendente si se tenía en cuenta que los elfos oscuros envejecían con extrema lentitud. Gomph había

asistido al nacimiento y la muerte de siete centurias, o tal era lo que se rumoreaba. El protocolo exigía que Liriel esperase a ser interpelada por el prominente mago, pero después de varios segundos más en silencio la joven ya no pudo contenerse más.

—Voy a someterme al Rito de Sangre —anunció con orgullo.

El archimago asintió con la expresión sombría:

—Eso me han dicho. Permanecerás aquí, en mi hogar, hasta que llegue el momento del rito, pues es mucho lo que te queda por aprender y es muy escaso el tiempo para prepararte.

Liriel frunció el entrecejo con sorpresa. ¿Acaso no llevaba doce años preparándose? ¿No había aprendido los elementos básicos del combate con la magia y las armas de los drows? Aunque la espada no le decía mucho, nadie que ella conociera era mejor tirador con la ballesta o se desenvolvía mejor con las armas arrojadizas. Estaba claro que se las arreglaría para salir victoriosa y con las manos ensangrentadas del anhelado ritual.

Una leve sonrisa y resabiada apareció en los labios del archimago cuando explicó:

—Ser un drow significa ser mucho más que ser un buen carnicero en el campo de batalla. Y no termino de estar seguro de que Xandra Shobalar haya tenido presente esa circunstancia crucial.

Las crípticas palabras no dejaron de incomodar a Liriel.

—¿Señor?

Gomph no se molestó en explicarse. Su mano hurgó en un compartimento situado bajo el escritorio y sacó un botellín de color verde oscuro.

—Una poción de captura —indicó—. Te servirá para capturar y encerrar en el botellín a todo ser que la Dama Shobalar lance contra ti.

—Pero ¿y la cacería...? —protestó ella.

La sonrisa seguía fija en el rostro del archimago, pero sus ojos se tornaron fríos.

—No seas necia —musitó—. Si la cacería se vuelve en tu contra y tu presa de pronto se encuentra en ventaja, siempre puedes aprisionarlo en este botellín. Luego te será fácil verter su sangre, ajustándote a lo estipulada en los requerimientos del ritual. Fíjate...

Gomph desenroscó el tapón y le mostró la reluciente aguja de mithrl que salía del extremo inferior del tapón.

—Te bastará con volcar el botellín boca abajo para atrapar a tu presa. Después sólo tendrás que hacer pedazos el botellín para que el cuerpo de tu rival aparezca muerto a tus pies con una daga (la aguja, transmutada) clavada en su corazón o su ojo. No hace falta decir que durante la ceremonia de apertura llevarás una daga idéntica, por si luego alguien pretende indagar sobre la muerte de tu presa. Dicha daga será una daga mágica que se esfumará tan pronto como

la aguja del botellín sea ensangrentada. Así eliminaremos el riesgo de que seas descubierta. Si el orgullo es lo que más te preocupa, nadie tiene que saber la verdad sobre la muerte de tu presa.

Sintiéndose extrañamente traicionada, Liriel cogió el botellín de cristal y apretó el tapón con firmeza. Lo cierto era que le parecía detestable recurrir a una agañaza semejante. Pero como el botellín era un regalo de su padre, rebuscó en su mente hasta dar con algo positivo que decir.

—La señora Xandra se quedará fascinada al verlo —repuso mecánicamente, sabedora de que la hechicera de Shobalar gustaba de todas las invenciones de carácter mágico.

—Ella no tiene que saber nada del botellín ni de los demás conjuros que aprenderás en mi hogar. Como es mejor que nada sepa sobre tus demás habilidades de carácter más dudoso... Por favor, no te hagas la inocente conmigo. A mi no me engañarás con la misma facilidad con que engañas a los guardianes de la Casa —afirmó con sequedad—. Yo mismo he tenido que oír cómo un capitán mercenario se jactaba de haber enseñado a cierta princesa a desenvolverse con el cuchillo con tanta habilidad como el más encallecido hampón de taberna. No entiendo cómo te las arreglas para escabullirte de esos guardianes montados sobre arañas que la matrona Hinkutes'nat dispone por todas partes, como se me escapa el modo en que te orientas para llegar a esa taberna de mala muerte.

Liriel sonrió perversamente.

—La primera vez entré en esa taberna por casualidad —contestó—. El capitán Jarlaxle me reconoció por mi medallón familiar y se prestó a enseñarme lo que yo tanto quería aprender... Las tantas cosas que yo quería aprender. Y es verdad que muchas veces he dado esquinazo a los vigilantes montados en arañas. ¿Quieres saber cómo me las arreglo?

—En otra ocasión. Ahora lo principal es que me jures por tu sangre que Xandra nunca llegará a ver ese botellín.

—Pero ¿por qué? —preguntó ella, perpleja ante aquella exigencia.

Gomph estudió largamente a su hija.

—¿Cuántos jóvenes drows mueren durante el Rito de Sangre? —le respondió.

—Unos cuantos —reconoció Liriel—. Las batidas en la superficie a veces salen mal. Los humanos o los elfos feéricos en ocasiones se dan cuenta de lo que se les viene encima y no se dejan sorprender: luchan mejor de lo esperado o combaten en grupo. Cuando el Rito de Sangre tiene lugar en los túneles, los iniciados a veces se pierden en la Antípoda Oscura o se topan con un monstruo ante el que nada pueden ni su magia ni sus armas.

—Y a veces los mata la presa que están cazando —indicó Gomph.

Era sabido. La muchacha se encogió de hombros.

—Yo no quiero que te pase nada malo. Pero es posible que Xandra Shobalar

no comparta mis sentimientos —informó con crudeza.

Liriel se quedó helada. Su espíritu se vio asaltado por un torbellino de emociones contrapuestas, sin que la muchacha fuera capaz de quedarse con ninguna de ellas.

—¿Cómo podía Gomph sugerir que Xandra Shobalar se disponía a traicionarla? La Dama de la Magia era precisamente quien la había educado, colmándola de atenciones y favores que eran la envidia de los demás jóvenes drows. Aparte de su propia madre —quién no sólo la había traído a la vida sino que durante cinco años también le había permitido disfrutar un maravilloso refugio cálido y seguro, marcado por el amor incluso—, Liriel estaba convencida de que Xandra era la persona que había moldeado su identidad. Lo que era mucho decir. Aunque Liriel no se acordaba del rostro de su madre, instintivamente comprendía que Sosdrielle Vandree le había aportado algo que era muy raro entre sus gentes, algo que nadie podría arrebatarse jamás. Nadie, ni siquiera Gomph Baenre, quien hizo matar a su madre bienamada doce años atrás.

Liriel seguía con la mirada fija en su padre, demasiado anonadada para comprender que sus ojos estaban reflejando con fidelidad el torbellino de ideas que era su mente.

—No confías en mí —dijo el archimago sin emoción en la voz—. Eso es bueno. Estaba empezando a dudar de tu juicio. Al final igual te las arreglas para salir viva de esa prueba. Ahora escucha con atención: voy a explicarte lo que tienes que hacer para activar el botellín de captura.

El Rito de Sangre iba a celebrarse durante el tercer ciclo posterior al encuentro de Liriel con su padre. El día convenido, Liriel volvió a la casa Shobalar cuando el día empezaba a morir, pues el ritual siempre se iniciaba a la hora oscura de Narbondel.

Cuando el reloj gigantesco de Menzoberranzan se oscureció para señalar la medianoche, Liriel se levantó en presencia de Hinkutes'nat Alar Shobalar, la madre matrona del clan.

La joven drow apenas había visto a la matriarca Shobalar con anterioridad, de forma que se sintió un tanto nerviosa y empedecida ante su imponente figura.

Hinkutes'nat era una de las primeras sacerdotisas de Lloth, como correspondía a toda matrona distinguida, y también era una ejemplar seguidora de la diosa de los drows, la Reina Araña. El salón de su trono resultó ser uno de los habitáculos más sombríos y menos atrayentes que Liriel había visto en su vida. Por todas partes había sombras, pues las calaveras de las incontables víctimas del clan Shobalar habían sido convertidas en linternas, que arrojaban destellos de muerte sobre toda superficie y proyectaban unos repelentes brillos rojizos en los oscuros rostros reunidos ante el trono de la matrona.

En el centro de la sala había una jaula enorme destinada a albergar a la presa escogida. La jaula aparecía rodeada por sus cuatro costados por las arañas gigantes criadas de forma mágica que componían el núcleo de la guardia de Shobalar. De hecho, había arañas gigantes por todas partes: en cada rincón de la sala, en cada uno de los escalones que llevaba al salón del trono, incluso suspendidas del techo de la cámara mediante largos hilos relucientes.

La sala del trono resultaba el entorno idóneo para la matriarca de Shobalar. La matrona parecía una gran araña que concediera audiencia en el centro de su propia tela.

La matrona vestía una túnica negra ornada con telarañas de plata bordada. La mirada que dirigió a Liriel fue tan imperturbable y despiadada como la de un arácnido. La matrona también tenía un carácter comparable al de una araña: los

misimos drows, cuyo natural era eminentemente traicionero, se maravillaban ante lo intrincado de sus manejos e intrigas.

—¿Está dispuesta la presa? —preguntó a su tercera hija.

—Así es —contestó Xandra—. La joven que tenéis ante vos es una gran promesa, como corresponde a una hija de la Casa Baenre. Por eso nos esmeramos en dar con una presa de su talla. Lo contrario hubiera sido un insulto.

La matrona Hinkutes'nat enarcó una ceja.

—Ya —repuso secamente—. En todo caso, se trata de tu prerrogativa, de acuerdo con las normas del ritual. Aunque es improbable que después se tomen medidas en uno u otro sentido, imagino que tienes presente que todos te considerarán culpable si algo sale mal... —Xandra asintió con la cabeza sin decir palabra. La madre matrona entonces se volvió hacia Liriel y dijo—: ¿Y tú, princesa? ¿Estás preparada?

La joven Baenre hizo una profunda reverencia mientras hacía lo posible por disimular el entusiasmo y el nerviosismo que la embargaban.

Los tres días pasados en la mansión de Gomph no habían terminado de disipar sus ansias de aventura.

—En tal caso, está será tu presa —anunció la Dama Xandra.

Xandra levantó ambos brazos y los bajó con rapidez. En la húmeda atmósfera de la sala vibró un débil chisporroteo y los barrotes de la jaula centellearon bajo una luz repentina y misteriosa. Todos los ojos se volvieron hacia la presa escogida para el ritual. A Liriel el corazón le latía aceleradamente por la emoción. La muchacha estaba segura de que todos podían oír aquellos latidos. La luz que envolvía la jaula se desvaneció; Liriel se dijo que sin duda también percibirían que la fría mano que mantenía sobre el pecho era para amortiguar los incesantes latidos.

En la jaula había un hombre vestido con ropajes de color rojo chillón. Liriel apenas se había tropezado con humanos hasta la fecha y no tenía una opinión formada sobre ellos, pero de pronto se dio cuenta de que no tenía ninguna gana de matar a un hombre. El humano se parecía demasiado a un elfo, era demasiado semejante a una persona.

—Esto es una vergüenza —comentó en voz baja e indignada—. Yo creía que el Rito de Sangre iba a ser una prueba de valor y destreza, una cacería en la que tendría que enfrentarme a algún peligroso ser de la superficie, acaso a un jabalí o una hidra.

—Es posible que hayas malinterpretado la naturaleza del Rito de Sangre, pero yo no tengo la culpa —respondió la Dama Xandra—. Hace años que estás al corriente de las cacerías en la superficie. ¿Con qué pensabas encontrarte? ¿Con ganado? Una presa es una presa, tenga dos o cuatro patas. Has asistido a otras ceremonias y sabes a lo que otros han tenido que exponerse.

—No pienso hacerlo —replicó Liriel con una seguridad y una arrogancia

dignas de la propia madre matrona Baenre.

—No tienes elección —intervino la matrona Hinkutes'nat—. A la Dama corresponde elegir la presa y establecer las normas de la cacería. Que comience el ritual —agregó, volviéndose hacia su hija.

La Dama Xandra se permitió una sonrisa.

—Este brujo humano, pues es lo que es, será llevado a una caverna emplazada en los Dominios Oscuros al sur de Menzoberranzan —declaró Xandra—. Tú, Liriel Baenre, serás escoltada a un túnel cercano. Tu misión consiste en dar caza y acabar con el humano valiéndote de cualquier arma a tu alcance. Tienes diez ciclos para hacerlo. Hasta que no pasen esos ciclos no iremos a buscarte.

—Contarás con esta llave —añadió, haciéndole entrega de un minúsculo objeto dorado—. Fíjate en que está unida a una cadenita. La llevarás contigo en todo momento. No es nuestra intención que te veas en apuros. Esta llave te servirá para pedir inmediato auxilio a la casa Shobalar si las circunstancias lo requieren.

—Tienes talento y has recibido la formación adecuada —agregó en tono más amable—. Confiamos plenamente en que tendrás éxito.

El aparente interés que Xandra mostraba por su integridad aportó un mínimo de esperanza a Liriel.

—Señora, yo no puedo matar a este hechicero —indicó con un murmullo de desesperación. Sus ojos hablaban con elocuencia del malestar que sentía.

Sin duda Xandra, quien tan bien la conocía por haberla criado y educado, comprendería sus sentimientos y se prestaría a liberarla de aquel ominoso deber.

—Matarás o serás muerta —proclamó la maga de Shobalar—. Tal es el desafío que plantea el Rito de Sangre. Tal es la realidad de la vida de los drows.

La voz de Xandra sonó fría e imperturbable. Con todo, a Liriel no se le escapó el extraño brillo presente en sus ojos rojizos. Anonadada, finalmente despierta a la realidad, Liriel contempló con atención a su mentora de tantos años.

Matar o ser muerta. Saltaba a la vista cuál era la opción que prefería Xandra.

Liriel apartó la mirada de aquellos ojos rojizos y preñados de resentimiento e hizo cuanto estuvo en su mano por acomodarse a la ceremonia. Mientras la matrona le ofrecía la bendición ritual, la muchacha se vio invadida por una sensación tan extraña como vívida: en lo más profundo de su corazón una lucecilla diminuta centelleaba débilmente hasta apagarse. Posiblemente se trataba de un presagio de lo que estaba por venir. Una tristeza inexplicable inundó su espíritu por un instante, sin darle tiempo a maravillarse por aquella rara sensación. Para una joven elfa oscura, la visión resultaba apropiada, un motivo de éxtasis antes que de remordimiento. Pronto, muy pronto, se iba a convertir en una verdadera drow.

Moviéndose en silencio, Liriel se adentró en el túnel oscuro. Entre otras cosas, su padre le había proporcionado unas botas especiales de elfo, un calzado maravilloso de cuero fino impregnado de la magia de los elfos oscuros. Calzada con ellas podía caminar tan silenciosamente como su propia sombra.

Liriel, asimismo, vestía una capa nueva y espléndida. No se trataba de un *piwafwi*, pues esas capas exclusivas de los drows las lucían quienes habían conseguido superar el ritual al que se encaminaba. Por supuesto, había excepciones: la propia Liriel era poseedora de una de esas mágicas capas de ocultación que hasta la fecha le había sido muy útil en sus escapadas de la Casa Shobalar. Pero los jóvenes elfos no estaban autorizados a vestirlas durante el Rito de Sangre. La ventaja de la invisibilidad facilitaba mucho las cosas y se consideraba inadecuada para la primera cacería.

En consecuencia, Liriel estaba a la vista de todos los extraños y mortales seres de la Antípoda Oscura, lo que la ponía en peligro constante.

La joven drow caminaba con todos los sentidos alerta. Sin embargo, su corazón no estaba puesto en la cacería. Liriel ni siquiera estaba segura de seguir contando con un corazón: el dolor y la rabia provocaban que se sintiera extrañamente vacía.

Liriel estaba acostumbrada a las traiciones grandes y pequeñas, y seguía diciéndose que tenía que asimilar lo sucedido y seguir adelante con los ojos bien abiertos. Lo mismo le había sucedido con Bythnara, cuyos comentarios malintencionados y sus pequeños celos le causaran tanto dolor antaño. Lo mismo le había sucedido con su padre, quien doce años atrás la había herido de un modo nunca igualado ni antes ni después.

Pero esta vez no se iba a dejar traicionar por Xandra Shobalar, se juró, sombría. La traición de Xandra resultaba distinta y no iba a pasarla por alto ni abstenerse de vengarse.

El afán de venganza constituía la pasión primordial de los elfos oscuros pero para Liriel se trataba de una emoción novedosa. La muchacha en ese momento

la estaba saboreando como si se tratara del vino verde y especiado que había probado en los últimos tiempos: ciertamente amargo pero que agudizaba los sentidos y la resolución. Liriel era muy joven y estaba dispuesta a pasar por alto y aceptar muchas cosas de los elfos oscuros. No obstante, por primera vez había visto pintado en los ojos de una drow el deseo de que encontrara la muerte. De forma instintiva, Liriel comprendió que aquello no podía quedar sin castigo, si es que quería seguir con vida.

A la vez, a un nivel más profundo y personal, la muchacha sentía un amargo resentimiento hacia Xandra por haberla obligado a obrar en contra de sus instintos y su voluntad.

Liriel se rebelaba ante la perspectiva de someterse a las exigencias de su señora, pero ¿qué otra opción le quedaba si quería convertirse en una drow con todas las de la ley?

¿Qué otra opción?

Una sonrisa se abrió paso en el oscuro rostro de Liriel cuando una solución al dilema empezó a cobrar forma en su mente. Su padre le había dicho que la condición de drow iba mucho más allá de la capacidad para verter sangre ajena en combate.

El dolor que la joven sentía en el pecho se calmó un tanto; Liriel se dio cuenta de algo sorprendente: no tenía miedo a la salvaje Antípoda Oscura. Más bien encontraba que era un lugar extraordinario y fascinante, lleno de recovecos inesperados. De la piedra y el aire se desprendía una inequívoca sensación de peligro y aventura. A diferencia de Menzoberranzan, donde toda roca había sido esculpida y tornada en un monumento al orgullo y el poder de los drows, allí todo era nuevo y misterioso, preñado de fantásticas posibilidades. Allí iba a tener ocasión de esculpir su propio destino. Liriel de pronto se sintió apasionadamente enamorada de la indómita y vasta Antípoda Oscura.

—Una aventura espléndida —musitó, repitiendo sin la menor ironía las palabras de su sueño anterior. Una sonrisa repentina iluminó sus facciones cuando su mano palmeó afectuosamente una enorme estalagmita en espiral.

» ¡La primera de tantas!

Pillándola completamente de improviso, una reluciente bola de energía apareció por una curva del túnel y se dirigió hacia ella.

Había empezado el combate.

Su instinto y su formación le dictaron la respuesta. Liriel levantó ambas manos, cruzándolas sobre las muñecas, con las palmas hacia el exterior. Un campo de resistencia surgió de la nada un segundo antes de que la bola de fuego llegara a ella. La muchacha cerró los ojos y apartó la cabeza cuando la luz centelleante estalló en una cortina de mágicas llamaradas.

Liriel se tiró al suelo y rodó sobre sí misma hacia un lado, tal y como le habían enseñado a hacer en caso de un ataque semejante. El escudo mágico no

podría resistir más de uno o dos impactos semejantes y era prudente alejarse de la línea de fuego. Para su asombro, la segunda bola ardiente llegó girando a baja altura, directamente hacia ella. Liriel se puso en pie de un salto y se lanzó al extremo opuesto del túnel, parapetándose tras la enorme estalagmita.

La explosión estremeció el túnel y proyectó una lluvia de pequeños cascotes sobre la joven drow. Mientras tosía y escupía polvo, Liriel se las arregló para trazar un conjuro con los dedos.

En respuesta a su magia, el polvo y el humo sulfuroso se concentraron en medio del túnel hasta formar un globo enorme. Liriel señaló hacia donde estaba su enemigo, el hechicero, a quien todavía no había logrado ver. En respuesta a su gesto, el globo flotante tomó dicha dirección.

Conteniendo la respiración, Liriel aguardó el próximo ataque. Cuando éste no llegó, la muchacha empezó a acercarse sigilosamente. Del interior del túnel sólo llegaba el sonido del agua al gotear. Lo que era buena señal: el globo de vapor ardiente tenía la misión de envolver a su enemigo. Según lo previsto, el mago humano se habría visto asfixiado por los elementos sulfurosos originados por su propia bola de fuego. Liriel apretó el paso. Si eso había sucedido, no tenía mucho tiempo para dar con el mago y devolverlo a la vida.

En el túnel había cada vez más claridad. El camino empezó a descender de forma cada vez más pronunciada. Liriel se topó con una caverna verdaderamente extraordinaria, distinta a todas las que había visto o imaginado hasta la fecha.

Hongos luminosos recubrían buena parte de las paredes de roca y aportaban a la gruta una débil e inquietante luminosidad azulada. Las estalactitas y estalagmitas se unían en largas e irregulares columnas de piedra. Los grandes cristales en ellas incrustados reflejaban unas brillantes astillas de luz que se clavaban en sus ojos como dagas minúsculas.

Una gran bola de fuego relució de repente en el centro de la caverna. Liriel retrocedió, llevándose la mano a los ojos. Sus oídos detectaron el silbido de algo que se acercaba volando. La joven se arrojó al suelo cuando una nueva bola de fuego llegó ardiendo hacia ella.

La bola de fuego pasó de largo, aunque por muy poco. Su calor hizo que Liriel se estremeciera de dolor cuando la bola pasó rozando su espalda. El humo y el olor de sus propios cabellos chamuscados la asaltaron como un puñetazo a la barriga. Tosiendo y con arcadas, Liriel rodó a un lado, pestañeando sin parar en un intento de disipar los destellos y las chispas que seguían enturbiando su visión.

« ¡Piensa, piensa! », se reprendió. Hasta ahora sólo había sabido reaccionar a la defensiva, lo que era el camino más seguro hacia la derrota.

A fin de ganar tiempo, Liriel recurrió a su magia innata de drow e hizo caer un globo de oscuridad sobre la luz mágica que centelleaba al frente. Con ello consiguió nivelar las cosas, aunque sin privar al humano de su ventaja visual: en

la caverna seguía habiendo la luz suficiente como para que pudiera ver. A todo esto, Liriel todavía no había logrado detectarlo con la mirada.

La sospecha inicial de Liriel se convirtió en una certeza: el mago parecía saber con exactitud lo que ella iba a hacer en cada momento. Quizá alguien le había estado proporcionando información en dicho sentido. Con un gesto de sombría determinación, Liriel se aprestó a saber cuánto era lo que el otro sabía.

Sus manos dibujaron en el aire un encantamiento aprendido de Gomph; un conjuro difícil e inusual que pocos drows conocían y menos aún estaban en disposición de convocar. Liriel había necesitado casi un día entero para aprenderlo, pero el esfuerzo no había sido en vano, como descubrió al instante.

El humano estaba de pie en el centro de la cueva, protegido y envuelto por un círculo de pilares de piedra. Una expresión de asombro apareció en sus facciones cuando se fijó en sus manos tendidas al frente. El *piwafwi* que hasta ahora le había estado aportando invisibilidad mágica de pronto descansaba arrugado e inerte sobre sus hombros. Al mago no sólo le habían estado instruyendo, sino que hasta le habían proporcionado equipamiento.

El brujo humano se recobró con rapidez de su sorpresa. Tras respirar con fuerza, soltó un escupitajo en la dirección de Liriel. Un oscuro proyectil salió volando de sus labios y luego otro más. La drow abrió los ojos con sorpresa al advertir que dos víboras vivas llegaban coleando por los aires a una velocidad imposible.

Liriel echó mano a los dos pequeños cuchillos que llevaba al cinto y los lanzó hacia la primera serpiente. Las hojas afiladísimas volaron por los aires y se cruzaron en el cuello del reptil, seccionando su cabeza con limpieza.

La serpiente decapitada se estremeció y coleteó en el aire, obstruyendo la llegada de su compañera y haciendo ganar a Liriel un instante precioso.

Liriel en esta ocasión se contentó con lanzar un solo cuchillo. La hoja entró por la abierta boca de la víbora y fue a salir por la nuca, impregnando el espacio de sangre. Liriel se permitió esbozar una leve sonrisa y se juró darle las gracias adecuadamente al mercenario que la había estado adiestrando en el lanzamiento de cuchillos.

El momento de distracción fue brevísimo pero excesivo. El mago aprovechó para convocar un conjuro con las manos. Un conjuro que a la joven le resultó familiar.

Liriel echó mano a un pequeño dardo que llevaba prendido al cinturón de armamento y escupió en su afilada punta. En respuesta a su designio no verbalizado, el otro elemento necesario para el encantamiento —un frasquito con ácido— surgió levitando del interior de su zurrón de encantamientos. Liriel lo cogió y arrojó ambas cosas en la dirección de su oponente. Sus dedos trazaron un conjuro en el aire, y al instante, una estela luminosa salió volando para contrarrestar otra estela que llegaba centelleando. Los dardos impregnados de

ácido chocaron entre uno y otro rival, estallando en una lluvia de mortíferas gotas verdosas que salieron despedidas hacia las paredes de la gruta.

El humano hizo un nuevo gesto con la mano. La magia brotó de las yemas de sus dedos y se trocó en una red enorme que salió proyectada en el aire. La extraña luz azulada de la caverna se cuarteó entre los filamentos de la red enorme y convirtió las gotitas pegajosas a ellos unidas en destellos diamantinos comparables a las mejores perlas y piedras lunares. Liriel se quedó maravillada ante aquella belleza letal que se cernía inexorable sobre su cuerpo.

Una palabra de la drow hizo aparecer un ejército de arañas gigantes, tan grandes como terneros rote. Valiéndose de extraños filamentos, las grandes arañas ascendieron en masa hacia el techo de la gruta, haciéndose con la red y llevándosela con ellas.

Liriel afirmó los pies en el suelo y envió una sucesión de bolas de fuego contra el obstinado humano. Como estaba esperando, su oponente recurrió a un conjuro para generar un campo de resistencia en torno a su persona. Liriel reconoció los gestos característicos y las palabras pronunciadas en el antiguo lenguaje de los drows. El mago había sido entrenado a conciencia.

Por desgracia para Liriel, el humano había sido entrenado demasiado bien. La muchacha esperaba que la sucesión de bolas de fuego sirviera para debilitar los pilares de roca que rodeaban al hechicero hasta que se desmoronaran sobre él una vez agotado el poder del mágico campo de resistencia. Sin embargo, pronto quedó claro que su enemigo había dispuesto la barrera invisible delante de la formación rocosa, abortando así suplan. Lejos de ceder ante la andanada de proyectiles de fuego, el escudo mágico más bien parecía absorber su energía. El campo de resistencia se tornaba más y más brillante a medida que las bolas de fuego impactaban en él. Se trataba de un contraconjuro practicado por los drows pero que Liriel nunca había llegado a aprender.

Liriel bajó finalmente las manos, exhausta por el incesante envío de bolas de fuego a la barrera mágica ideada por Xandra, anonadada por el alcance de la traición proyectada por la magia de la casa Shobalar.

El humano estaba versado en la magia y las tácticas de la guerra en la Antípoda Oscura. Es más, sabía lo suficiente sobre su enemiga drow para adelantarse y contrarrestar todos sus conjuros. El mago había sido escogido y adiestrado con esmero, no con intención de poner a Liriel a prueba, sino con el propósito de matarla. Xandra Shobalar no se contentaba con desear que su pupila fracasara; había hecho todo lo posible para ello.

Liriel se sabía traicionada. Su única esperanza de vencer al humano —y a Xandra Shobalar— consistía en apelar a la astucia antes que a sus recursos mágicos.

Su mente ágil repasó todas las posibilidades. Liriel nada sabía sobre la magia de los humanos, aunque le resultaba muy sospechoso que el mago en todo

momento estuviera recurriendo a los conjuros de los drows. Estaba claro que alguien le había enseñado aquellos encantamientos y era seguro que contaba con conjuros propios. ¿Por qué no los empleaba? Cuando sus ojos volvieron a fijarse en el humano, la razón se tornó ostensible. Sus dedos se cerraron en torno a la llave que Xandra le había dado, llave que de pronto arrancó de la cadenita dorada anudada a su cinturón.

La cólera relució en sus ojos dorados al echar mano al verde botellín que su padre le había proporcionado. Liriel abrió el tapón y metió la llave en el interior. Antes de volver a cerrar el botellín arrancó la aguja de mithril y la tiró a un lado.

Matar o ser muerta, le había dicho la Dama Xandra.

Y así iba a ser.

A través del reluciente campo de resistencia, Tresk Mulander tenía la vista fija en la imagen de su joven oponente drow. Hasta el momento todo había discurrido según lo esperado. La muchacha era hábil, como Xandra le había prevenido. Incluso contaba con algunas habilidades no previstas, como su mortífera puntería lanzando cuchillos.

No pasaba nada. Mulander también contaba con sus propios recursos.

Era cierto que Xandra Shobalar le había vaciado la mente del vasto arsenal de conjuros nigrománticos. Con todo, existía un encantamiento que no se encontraba en su mente sino en su cuerpo.

Mulander era un investigador incesante, un hombre que siempre había estado buscando nuevos recursos mágicos allí donde otros sólo veían la muerte. Los cadáveres en descomposición, incluso los despojos del matadero, le habían servido para crear seres fantásticos como temibles. Su creación más extraña y secreta todavía no había entrado en acción.

En un retazo de carne sin vida —un pequeño lunar oscuro adherido a su cuerpo por un delgadísimo hilo de piel— Mulander había recluido a un ser poderosísimo. Para traerlo a la vida, lo único que tenía que hacer era terminar de separarlo de su propio cuerpo palpitante.

El mago se llevó el pulgar y el índice bajo el collar dorado. El lunar encantado se hallaba bajo aquel mágico grillete.

Mulander se arrancó el pedacito de carne, encontrando placer en aquel dolor repentino y lacerante. El lunar venía a ser la muerte en miniatura, y la muerte constituía la fuente primigenia de su poder. El humano lo tiró al suelo de la caverna y contempló con deleite cómo el monstruo empezaba a cobrar forma.

Eran muchos los Magos Rojos que estaban en disposición de crear bestias oscuras, temibles seres voladores creados mediante la manipulación de cuerpos de animales vivos de una forma mágica y atroz. El ser que estaba cobrando forma ante sus ojos había sido creado a partir de su propia carne y sus propias pesadillas.

Mulander había creado el monstruo más terrible que su imaginación había

sido capaz de concebir: una réplica de su madre hechicera, muerta tiempo atrás, a la que había dotado de colosales dimensiones físicas y los rasgos repulsivos de todos los depredadores que habían poblado sus sueños. De sus hombros crecían unas alas enormes y feas, similares a las de un gran murciélago, propias de una criatura de los abismos. Sus manos humanas culminaban en unas garras de ave de presa. El monstruo contaba con colmillos de vampiro, las ancas y los cuartos traseros de un lobo enflaquecido y la letal cola de un dragón. Su femenino torso estaba cubierto por una coraza de saurio cuyo color rojizo era el de los Magos Rojos. Sólo los ojos, tan verdes e implacables como los del propio Mulander, habían sido dejados sin retocar. Aquellos ojos se clavaron en la drow —la cazadora que se había convertido en presa— y la escudriñaron con un odio peculiar que Mulander conocía a la perfección. Un estremecimiento recorrió el cuerpo del poderoso mago que había convocado a aquel monstruo, un ser inscrito en su alma desde los lejanos días de su desdichada infancia.

El monstruo se agazapó. Sus pies de lobo se aprestaron al ataque mientras los músculos de sus ancas se preparaban para el salto. Mulander no se molestó en disipar el mágico escudo. El monstruo seguía siendo lo bastante parecido a su madre para que el mago disfrutara del rugido de dolor que emitió cuando el campo de fuerza se estremeció al chocar con él.

No menos deliciosa resultaba la expresión de horror aparecida en el rostro de la joven drow. Con todo, ésta recobró la serenidad con rapidez admirable y reaccionó lanzando dos cuchillos al rostro del monstruo. Mulander gozó como pocas veces cuando las hojas se clavaron en aquellos ojos verdes demasiado familiares.

El monstruo chilló de rabia y angustia, y se pasó por el rostro las garras similares a las de una lechuza a fin de desclavar los dos puñales. Cuando los cuchillos por fin cayeron al suelo de la gruta, su rostro estaba cubierto de largos surcos de sangre. Cegado y rabioso, el ser de pesadilla se lanzó a por la muchacha con las manos ensangrentadas trazando amenazadores dibujos en el aire.

Liriel echó mano a unas boleadoras que llevaba al cinto, las hizo girar un momento y las soltó de golpe. Las boleadoras salieron volando en dirección al monstruo ciego y se cerraron con fuerza en torno a su cuello. Sin apenas poder respirar, medio asfixiado, su oponente cerró sus garras sobre el cuero de las boleadoras y las rompió de un seco estirón que resonó en el interior de la caverna. La bestia soltó un rugido estremecedor. Resoplando de un modo ensordecedor, el monstruo creado por Mulander se abalanzó contra la muchacha con las garras por delante.

Sin embargo, la joven drow levitó en el aire, con tanta gracia y rapidez como un ruiseñor en la oscuridad, de forma que el monstruo fue a estrellarse de bruces contra el piso rocoso. Rehaciéndose al momento, la bestia rodó sobre sí y se puso

otra vez en pie. En la caverna resonó un ruido enorme cuando sus grandes alas de murciélago empezaron a moverse. De forma lenta y desmañada, el monstruo se elevó en el aire y se dirigió contra la drow.

La joven aprendiz de maga hizo brotar una gran telaraña en el camino del monstruo, pero la bestia la atravesó sin problema. Liriel entonces la sometió a un bombardeo de dardos mortíferos, pero los proyectiles rebotaron en el corpachón de aquel ser.

La drow convocó una centella negra y reluciente que proyectó contra el monstruo como si se tratara de una jabalina. Para abatimiento de Mulander, la centella se incrustó bajo una de las grandes alas. Chillando de furor, el monstruo se desplomó y se estrelló contra el suelo con tal fuerza que la gruta entera reverberó.

Pero el combate mágico también había dejado exhausta a la joven drow. Tras posarse con suavidad sobre el piso, Liriel dio un paso hacia el monstruo malherido pero todavía peligroso.

Sus ojos dorados de pronto se tornaron frenéticos y se volvieron hacia el embelesado rostro de Mulander.

—¡Ya basta! —exclamó Liriel—. ¡Sé muy bien qué es lo que quieres! Haz desaparecer a este ser y te proporcionaré aquello que ansías sin necesidad de seguir luchando. ¡Te lo juro por todo cuanto es oscuro y sagrado!

Una sonrisa malévola apareció en el rostro del Mago Rojo. Mulander no confiaba en las promesas de ningún drow, pero sabía que a Liriel se le estaban acabando los conjuros de combate. Por lo demás, no le sorprendía que su rival estuviera empezando a darse por vencida. Liriel era tan joven que resultaba patética: a los ojos de un humano no tendría más allá de doce o trece años. A pesar de su maligna ascendencia y su dominio de la magia, seguía siendo una muchachita inexperta incapaz de plantarle cara.

—Lánzame la llave —ordenó.

—El monstruo —pidió ella.

Mulander lo pensó un instante y se encogió de hombros. Incluso sin la ayuda de aquel ser monstruoso, la situación seguiría estando bajo su dominio. Mulander hizo un pase mágico con la mano y devolvió el monstruo al ámbito de pesadilla del que provenía. Con la otra mano convocó una gran bola de fuego, suficiente para proyectar a la drow contra la pared opuesta de la caverna y no dejar más rastro de ella que una negruzca mancha en el suelo. El miedo que apareció en los ojos de Liriel delataba que ésta veía lo comprometido de su situación.

—Aquí... Aquí está —dijo ella con nerviosismo, rebuscando en el interior de un saquito que llevaba prendido al cinto.

Sus esfuerzos se veían entorpecidos por el miedo. Su aliento no era sino una entrecortada sucesión de sollozos y lamentos; sus estrechos hombros temblaban por efecto de sus sollozos convulsos. A duras penas se las arregló para sacar una

bolsita de seda.

—Aquí está la llave —anunció—. ¡Por favor, cógela y déjame marchar!

Liriel le lanzó la bolsita, que el Mago Rojo recogió en el aire. En la palma de su mano relucía una esfera pequeña y reluciente. Se trataba de una burbuja de protección, un sencillo recurso mágico que Mulander disipó con similar facilidad. En su mano apareció un delicado botellín de cristal verde translúcido. Dentro del botellín había una minúscula llave dorada que prometía la libertad y el poder.

Si se hubiera fijado en el rostro de la joven drow, Mulander se habría preguntado por qué sus ojos estaban secos a pesar de sus sollozos, por qué ahora no parecía tener dificultad para mantenerse levitando en el aire. Si hubiera apartado la vista de la llave ansiada, acaso habría reconocido el frío destello de triunfo en los dorados ojos de la muchacha. Un destello idéntico al que una vez apareciera en los ojos de su propio aprendiz.

La soberbia en aquella ocasión lo dejó ciego ante la traición, llevándolo a cometer un error que le ocasionó la esclavitud perpetua.

Mulander por fin comprendió las dimensiones de este nuevo error, el último que cometía en la vida.

La ceremonia

Liriel Baenre regresó a Menzoberranzan después de dos días de ausencia, un tanto maltrecha, despojada de buena parte de su exuberante mata de pelo blanco, pero triunfante al fin y al cabo. O eso se suponía, pues hasta la ceremonia nadie le pidió una prueba formal de que, efectivamente, había dado muerte a su presa.

La casa Shobalar al completo estaba reunida en el salón del trono de la matrona Hinkutes'nat con ocasión de la ceremonia. Aunque la asistencia era obligatoria, la mayoría de los presentes había acudido de buena gana, atraídos por el placer que les reportaba la contemplación de los ensangrentados despojos de la presa cobrada y el gratificante recuerdo de sus primeras víctimas. Tales ocasiones servían para que todos siguieran teniendo bien presente lo que suponía ser un drow.

Cuando llegó Narbondel, la hora más oscura de la noche, Liriel dio un paso al frente para pedir formalmente ser aceptada entre los suyos. El paso siguiente consistía en mostrarle la prueba de su valía a Xandra Shobalar, su ama y mentora.

Liriel sostuvo la mirada de la hechicera durante largo rato, contemplando las rojas pupilas de Xandra con sus ojos dorados y fríos impregnados de un poder no explicitado y una promesa mortal. Otra cosa que había aprendido de su temido progenitor.

Cuando la maga de mayor edad finalmente pestañeó con inseguridad, Liriel rindió una profunda reverencia y rebuscó en el zurrón que llevaba junto a su cadera. Liriel sacó un objeto pequeño y verdoso que levantó en alto para que todos pudieran verlo bien. Un murmullo resonó en la sala cuando varias de las magas Shobalar reconocieron de qué se trataba.

—Me sorprendes, jovencita —dijo Xandra con frialdad—. Me prometiste entablar lucha leal con tu oponente y sin embargo has recurrido a un truco más bien ruin.

—De jovencita nada —corrigió Liriel.

Una sonrisa peculiar apareció en su rostro. Y luego tiró el botellín al suelo con fuerza.

El botellín se hizo añicos. Cristalino y delicado, el ruido resonó ante el silencio atónito de todos. Ante la Dama de la Magia, con los ojos verdes relucientes de odio, apareció el brujo humano. Vivo y coleando, en la mano tenía el collar dorado que lo había tenido aprisionado y sometido a la voluntad de Xandra.

Con una rapidez impensada en un humano de su edad, el mago hizo aparecer una esfera roja de luz y la tiró, no a Xandra, sino al elfo oscuro que montaba guardia en la puerta, a sus espaldas. El desdichado drow al instante se vio hecho pedazos ensangrentados. Antes que los demás pudieran reaccionar, los sangrientos despojos levitaron en el aire y empezaron a cobrar unas formas nuevas y horribles.

Quienes se encontraban en la sala entraron en acción. Los magos y sacerdotisas de la casa Shobalar echaron mano a sus conjuros y los guerreros plantaron cara con flechas y espadas a los seres alados generados a partir de los despojos de su compañero recién muerto.

Al cabo de un instante los únicos que seguían en pie eran Xandra y el mago. El uno frente al otro, ambos se enzarzaron en un intercambio de extraños fulgores mágicos, similar en destreza y rapidez al combate que hubieran establecido sendos espadachines duchos. Todas las miradas convergieron sobre la drow y el esclavo enzarzados en duelo mortal. En la sala de pronto reinaba una malsana atmósfera de expectación ante el resultado que la lucha iba a deparar.

Finalmente, uno de los conjuros del Mago Rojo logró sortear las defensas de Xandra. Un destello de luz análogo a una daga afiladísima rajó el rostro de la drow del pómulo a la mandíbula. La carne se abrió en una herida profunda que dejó el hueso a la luz.

Xandra soltó un aullido de dolor que ni una banshee igualaría y, con una rapidez solo comparable a la de un guerrero curtido en mil batallas, se rehízo y contraatacó sin dar respiro a su rival. El dolor, el desespero y la ira se combinaron para producir una ardiente y enorme bola de fuego que hizo temblar las paredes de piedra del salón.

La bola de fuego impactó en el humano de lleno. Su cuerpo empezó a humear y a agitarse como una flecha desencajada hasta estrellarse contra el muro opuesto, y a deslizarse hacia el suelo dejando en la pared un rastro negruzco que se iba enfriando con rapidez. En su pecho había un boquete del tamaño de un plato grade, mientras que sus ropajes empapados ahora eran de un carmesí más oscuro.

Xandra también se derrumbó, exhausta tras el frenético combate de conjuros y todavía más debilitada por el copioso flujo de sangre que manaba de su rostro desgarrado. Varios sirvientes corrieron a atenderla mientras sus hermanas la rodeaban murmurando encantamientos de sanación. A todo esto, Liriel estaba en pie ante el trono de la matrona, con los ojos fríos y una expresión de cínica diversión en el rostro.

Cuando por fin recobró el aliento y estuvo en disposición de hablar, la Dama de la Magia se las arregló para sentarse y señaló a la joven aprendiz de hechicera con gesto acusatorio.

—¿Cómo has podido cometer semejante... semejante despropósito? —tartajéó—. ¡El ritual ha sido profanado!

—Nada de eso —contestó Liriel—. Me dijiste que era mi prerrogativa acabar con mi presa con el arma que yo escogiera. Y el arma que he escogido eres tú.

Un nuevo silencio preñado de sorpresa se hizo en la gran sala. El silencio se vio roto por un sonido extraño, un sonido que nadie había oído jamás ni esperaba oír en la vida.

La madre matrona Hinkutes'nat Alar Shobalar se estaba riendo.

Era cierto que sus carcajadas sonaban un tanto roncadas, pero también eran sinceras, como era sincera la diversión pintada en la voz y los ojos carmesí de la matrona.

—Esto quebranta todas las leyes y costumbres de... —trató de argüir Xandra, pero la madre matrona la hizo callar con un gesto imperioso.

—El ritual del Rito de Sangre ha sido cumplido —proclamó Hinkutes'nat—. Pues su propósito consiste en transformar a una joven elfa en una drow con todas las de la ley. La evidencia de una mente retorcida resulta tan válida como la de unas manos ensangrentadas.

Haciendo caso omiso de la rabia pintada en el rostro de su hija, la matrona se volvió hacia Liriel y la felicitó.

—¡Bien hecho! Con la autoridad que me confieren el trono y la Casa, proclamo que eres una verdadera drow, una auténtica hija de Lloth. Tu niñez es cosa del pasado. ¡Ahora puedes disfrutar y sacar partido a los poderes que son nuestro legado y nuestro orgullo!

Liriel aceptó el reconocimiento, contentándose con agachar ligeramente la cabeza en vez de efectuar una reverencia. Ya no era una niña y, como adulta perteneciente a la noble familia Baenre, nunca más volvería a hacer reverencias a quienes eran sus inferiores en rango. Gomph así se lo había hecho entender, instruyéndola sin descanso en todas las complicadas reglas y convenciones del protocolo. Gomph le había explicado que la ceremonia del Rito de Sangre suponía, no sólo la superación de la niñez, sino también su admisión sin reservas en el seno del clan Baenre. Lo único que seguía separándola de dicha admisión era las palabras rituales de aceptación que en ese momento tenía que pronunciar.

Pero Liriel todavía no había acabado. Siguiendo un impulso que no llegaba a comprender del todo, la muchacha cruzó la sala hasta situarse ante la derrotada Xandra, quien, sentada en el suelo, seguía envuelta en los consuelos de las sacerdotisas de la casa Shobalar.

Liriel se agachó hasta situar su rostro a la altura del de su antigua mentora. La muchacha tendió su mano y acarició la barbilla de la drow de mayor edad. Era

éste un gesto poco frecuente en Menzoberranzan, en ocasiones usado para confortar a un niño o, más frecuentemente, para atraer la atención del pequeño antes de decirle lo que tenía que hacer. En el maltrecho estado en que se encontraba, era improbable que Xandra se lo tomara así de forma consciente, si bien el instinto al punto le dictó que la otra estaba jugando con ella. Xandra apartó el rostro y miró a Liriel con unos ojos que eran pura malevolencia.

La joven se contentó con sonreír. Y de pronto situó la palma de su mano sobre el ensangrentado mentón de Xandra. La sangre que manchaba el rostro de la maga al momento empapó su mano.

Liriel se levantó con un movimiento ágil y se volvió hacia la madre matrona, que no había dejado de observarla. Con gesto deliberado, la muchacha se frotó las manos impregnadas de la sangre de Xandra y las mostró a la matrona Hinkutes'nat.

—El rito se ha cumplido —declaró Liriel—. Ya no soy una niña. Ahora soy una drow.

El silencio que siguió a sus palabras fue tan largo como significativo pues las implicaciones de su gesto iban mucho más allá de lo permitido por la propiedad y los precedentes.

La matrona Hinkutes'nat finalmente inclinó la cabeza, aunque no de manera simplemente formularia. La matriarca de la casa Shobalar la inclinó con una deferencia sutil que transformó el gesto de aprobación en un saludo entre iguales. Se trataba de un reconocimiento infrecuente, y más raro todavía resultaban el auténtico respeto y la complicidad divertida visibles en los ojos de arácnido de la matrona.

A la joven drow le pareció más bien irónico. Aunque estaba claro que Hinkutes'nat aplaudía su gesto, la propia Liriel no estaba verdaderamente segura de las razones que la habían llevado a obrar así.

La cuestión siguió rondando a Liriel durante la celebración que tradicionalmente seguía a la ceremonia. El espectáculo que había aportado por su propia ceremonia había sido del agrado particular de los drows, de forma que la fiesta resultó larga y bulliciosa. Por una vez en la vida, Liriel no se entregó a la diversión en cuerpo y alma. Y no lamentó que la última campanada señalara que la fiesta había terminado.

El mensaje proveniente del distrito de Narbondellyn no se hizo esperar. Gomph Baenre había ordenado que Liriel tenía que marcharse de la Casa Shobalar con todas sus pertenencias.

La joven drow lo aceptó con estoicismo. De hecho, Liriel estaba más que dispuesta a abandonar la Casa Shobalar para siempre. Aunque quizá no terminaba de comprender las implicaciones últimas de lo sucedido durante la ceremonia del Rito de Sangre, la muchacha estaba segura de que no podía seguir morando en la misma vivienda que Xandra Shobalar.

La recepción que le dispensaron en la mansión del archimago se ajustó a lo que Liriel esperaba. Varios sirvientes acudieron a su encuentro y la acompañaron a sus aposentos: una pieza pequeña pero lujosa presidida por una gran biblioteca rebotante de viejos pergaminos y libros de conjuros. Al parecer, su padre estaba empeñado en que siguiera con sus estudios de magia. Con todo, a Gomph no se le veía por ninguna parte. Los sirvientes sólo pudieron decirle que el archimago la haría llamar cuando lo creyera oportuno.

En consecuencia, la drow recién iniciada pasó a solas su primer ciclo, el primero de los muchos en solitario que estaban por venir, según intuía. A Liriel le costó muchísimo acostumbrarse a aquella soledad absoluta. Las horas en silencio transcurrían con lentitud.

Después de intentar sumirse en el estudio varias veces sin conseguirlo, la exhausta muchacha finalmente se acostó. Durante horas yació con la mirada fija en el techo, ansiando que el sueño llegara. Pero su mente era un torbellino de pensamientos confusos que le impedía conciliar el sueño.

Por extraño que pareciera, Liriel apenas se sentía alegre por su triunfo. Era verdad que seguía con vida y había superado el Rito de Sangre con éxito, que se había vengado de la traición de Xandra, humillándola en público, que incluso había encontrado el medio de preservar la vida del mago humano...

¿Por qué entonces sentía que la sangre del mago empapaba sus manos como si lo hubiera despellejado con sus propias uñas? ¿A que venía la profunda tristeza y resignación que en aquel momento embargaba su alma? Aunque no estaba

segura de la naturaleza exacta de sus emociones, Liriel sospechaba que éstas nunca cesarían de atormentar su espíritu.

Las horas pasaron. Las lejanas campanadas de Narbondel le indicaron que la hora oscura volvía a cernirse sobre Menzoberranzan. Fue entonces cuando un sirviente se presentó en su habitación y la invitó a vestirse. El archimago requería su presencia.

Liriel tenía muy pocas ganas de encontrarse con su progenitor, aquel drow tan poderoso. ¿Qué diría Gomph de su poco ortodoxa conducta durante el Rito de Sangre y la ceremonia posterior? Durante los tres días de preparación, el archimago se había mostrado muy preocupado por su juicio y su ambición. Según insistía, Liriel era de carácter demasiado confiado e ingenuo. La muchacha en este momento estaba segura de que Gomph se iba a mostrar muy crítico con ella.

Liriel hizo lo que se le decía y se dirigió al estudio de su padre. La espera fue corta. Gomph apareció vestido con su espléndido y reluciente *piwafwi*, que encubría un verdadero arsenal de armas mágicas y era muestra de su poder y su influencia. El archimago la saludó con un ligero asentimiento de cabeza y se sentó tras su escritorio.

—Estoy al corriente del modo en que discurrió la ceremonia —anunció.

—Yo cumplí las normas —repuso ella al punto, un tanto a la defensiva—. Admito que no vertí la sangre de mi presa, pero la matrona Hinkutes'nat se mostró conforme.

—No sólo se mostró conforme —repuso él en tono seco—. La matrona Shobalar está muy impresionada por la forma en que te desenvolviste. Y yo también lo estoy.

Liriel asimiló la información en silencio...

—¡Pero no termino de comprenderlo! —estalló.

Gomph enarcó una ceja.

—Verdaderamente tienes que aprender a expresarte con menor sinceridad —advirtió—. Aunque en este caso no importa. De hecho, tus palabras confirman lo que yo sospechaba. Obraste según un plan preconcebido pero también por instinto. Circunstancia que me complace.

—Entonces... ¿no estás enfadado conmigo? —preguntó ella. El archimago se la quedó mirando con extrañeza y ella agregó—: Pensaba que te enfurecería saber que en realidad yo no había matado al humano.

Gomph guardó un largo silencio.

—Lo que hiciste fue bastante más importante —acabó por decir—. Te ajustaste a la letra y el espíritu de las normas del Rito de Sangre de una forma sutil y compleja que habla muy bien de ti y de tu casa. El mago humano murió, tal y como se requería. La utilización de Xandra Shobalar como arma para acabar con él fue una idea ingeniosa, aunque lo mejor de todo fue el modo en

que mojaste tus manos en su sangre.

—Gracias... —dijo Liriel, en un tono tan inseguro que el archimago se echó a reír.

—No terminas de comprenderlo. Muy bien. Te lo explicaré. El mago humano no era tu verdadero enemigo. Tu enemiga era Xandra Shobalar. Así lo comprendiste, le diste la vuelta al plan que había trazado en tu contra y finalmente proclamaste tu victoria de sangre. Con lo que demostraste ser una drow hecha y derecha.

—¡Pero yo no maté a nadie! —exclamó ella—. ¿Por qué tengo la sensación de haberlo hecho?

—Es posible que no vertieras literalmente la sangre ajena, pero lo cierto es que el Rito de Sangre se cumplió según los términos de rigor —afirmó el archimago.

La muchacha lo pensó un momento y comprendió que su padre tenía razón. Liriel había perdido la inocencia para siempre: ahora sabía lo que era el orgullo, el poder, la traición, la intriga, la supervivencia y la victoria.

—Has demostrado ser una verdadera drow —repitió él en un tono que incluía nueve décimas partes de orgullo y una de pesar.

Liriel respiró con fuerza y miró a Gomph a los ojos como si estuviera mirándose en un espejo.

Un levisimo destello de tristeza relució en los ojos del archimago como oro que brilla bajo una espesa capa de hielo. El destello fue tan efímero que Liriel dudó que Gomph se hubiera dado cuenta de su imprevista reacción. Al fin y al cabo, habían transcurrido muchos siglos de frío cálculo y malignidad desde que el archimago saliera triunfador de su propio rito. Si todavía se acordaba de la emoción que entonces sintiera, cosa improbable, Gomph a estas alturas era incapaz de rebuscar en su alma y hacer examen de conciencia. Liriel por fin comprendió cuál era el elemento final que definía a un verdadero drow.

La desesperación.

—Felicidades —dijo el archimago en un tono inconscientemente irónico.

—Gracias —respondió su hija de igual modo.

Elminster en la Feria de los Magos

Ed Greenwood

Ed Greenwood es el creador de Reinos Olvidados. Debido al modo en que se comporta en las reuniones, más de una vez lo han confundido con el mago Elminster. Canadiense, de Ontario, barbado y afable, reside en el campo en compañía de unos ochenta mil libros. Ed empezó a desarrollar este universo en 1967... y todavía no ha terminado.

Publicado por primera vez en *Realms of Valor*.

Edición de James Lowder, febrero de 1993

Este relato me aportó la ansiada oportunidad de emparejar a Elminster y a Storm en una empresa al alimón. La versión aparecida en *Realms of Valor* carece de algunos retazos de conversación pronunciados en la Feria de los Magos. Aquí están dos de esos retazos, que el lector puede insertar allí donde más le guste:

« ¡Por supuesto que no se trata de un dragón normal y corriente! Los dragones ordinarios no se dedican a amontonar montañas de calaveras humanas haciendo caso omiso de un tesoro formidable a su alcance» .

Y:

« ¡Los seres de ese tipo no se dan media vuelta y se marchan así como así! Con semejantes garras y semejante corona, lo más probable es que se haya escondido en el baño. ¿Has oído chillar a alguna de las doncellas?» .

ED GREENWOOD

Marzo de 2003

Los avisos

¿Qué hay más peligroso que un mago que se ha propuesto dominar el mundo entero? Está claro: un mago que se propone divertirse un poco...

La Simbul, Reina-Bruja de Aglarond

El año del Dragón Oscuro (1336 D. R.)

La luz rosada del primer amanecer todavía no había cedido el paso a la plena luminosidad del día, pero la barda y su flaco acompañante llevaban ya rato en las sillas de montar. Storm Manodeplata, la poetisa del Valle de las Sombras, era una aventurera tan experimentada como célebre. También era una prominente figura de los Arpistas, la misteriosa asociación que tenía como objetivo mejorar el estado del mundo. Veterana de incontables escaramuzas y siempre con los ojos alerta, Storm avanzaba examinando los alrededores con atención, con la mano cerca de la empuñadura de su espada. Aquella hoja afilada más de una vez se había visto empapada de sangre en el curso de ese viaje. Storm cabalgaba musitando una canción. La poetisa disfrutaba al encontrarse a lomos de su montura, por mucho que el camino fuera peligroso.

Llevaba dos semanas viajando en compañía de un hombre de pelo blanco tan alto como ella, si bien mucho más delgado. El hombre tenía ya sus años y no era buen jinete. Su túnica basta y plagada de remiendos exhibía varias manchas de comida y olía a tabaco de pipa.

A pesar de su aspecto, aquel hombre era un aventurero todavía más famoso que Storm: el viejo mago Elminster del Valle de las Sombras. Más de quinientos años habían teñido sus barbas de blanco. Sus ojos azules y relucientes habían presenciado la ascensión y caída de varios imperios y conocido mundos vastos y extraños situados más allá de Toril. Elminster conocía secretos cuya existencia era desconocida para la mayoría de los magos y, también, para los hombres de naturaleza más sencilla y honesta. Los años le habían aguzado el temperamento

y la lengua, del mismo modo que le habían dotado de unos poderes mágicos que eran el sueño de muchísimos magos.

El gran hechicero calzaba unas gastadas botas de cuero y solía tener la expresión avinagrada. Cuando descansaba por las noches a unos pasos del fuego roncaba como un reptador cornudo que estuviera siendo atormentado. Elminster era consciente de su ronquera, de modo que se valía de la magia para amortiguar el ruido y no perturbar el sueño de su amiga y compañera de viaje. Por su parte, Storm lo quería muchísimo, por mucho que roncara y muchas veces la tratara como a una niña pequeña.

A pesar de la amistad que los unía, era raro que Storm viajase en compañía del viejo mago. Cuando se marchaba del Valle de las Sombras con ocasión de un viaje prolongado, lo normal era que Elminster encomendase la defensa de la ciudad a la poetisa. Esta vez, poco antes de la partida, un agente al servicio de los Arpistas había traído a Storm el mensaje de una de sus hermanas, mensaje en el que le pedía que acompañara y protegiera a Elminster durante su viaje a la Feria de los Magos.

Durante todos sus años de experiencias, Storm nunca había oído hablar de una Feria de los Magos. El propio nombre le parecía ominoso. A Storm no dejó de sorprenderle la tranquilidad con la que el viejo mago se tomó la noticia de que Storm se disponía a acompañarlo en su expedición. De hecho, Storm sospechaba que Elminster había escogido viajar a caballo antes que transportarse a Faerun por arte de magia por el placer de pasar más tiempo con ella.

Por las noches Elminster fumaba su pipa junto al fuego mientras la escuchaba tañer el arpa y cantar antiguas baladas. A su vez, cuando Storm se tumbaba a descansar bajo el cielo preñado de estrellas refulgentes, él le contaba historias del viejo Faerun hasta que el sueño terminaba de vencerla. Después de haberse pasado años cabalgando los páramos en compañía de guerreros encallecidos, a Storm le sorprendía lo mucho que estaba disfrutando de ese viaje con el extraño mago.

Y ahora por fin parecían haber llegado a su destino, por mucho que éste no se pareciera en nada a lo que la poetisa había imaginado.

—¿Por qué aquí? —preguntó Storm Manodeplata cuando siguió a Elminster hasta un risco. El brillante sol matinal arrancaba largas sombras a los árboles y los arbustos a su alrededor. Lo único que ella veía allí era una extensión ondulada y silvestre jamás tocada por la mano del hombre—. Yo diría que estamos a mitad de camino de Kara-Tur.

El viejo mago se rascó la nariz.

—Todavía está muy lejos —explicó con aire inocente—. Si nos hemos detenido aquí es para reunimos con alguien que anda por las cercanías.

Mientras decía estas palabras, un hombre apareció de la nada, levitando a unos pasos de ellos. Los caballos relincharon y piafaron por la sorpresa.

Elminster frunció el entrecejo.

El hombre seguía levitando a cosa de metro y medio del suelo. Unos ojos oscuros como la medianoche relucían en su rostro blanco, delgado y de facciones crueles. Vestido con un tabardo oscuro y ornado con relucientes símbolos místicos y un collar alto y duro, su estampa era en verdad impresionante. En una de sus manos cuajadas de anillos sostenía un bastón ricamente tallado y adornado con una gema enorme.

—¡Os desafío! —declaró en tono digno y formal, alzando la mano libre—. ¡Hablad o no pasaréis!

—Soy Elminster del Valle de las Sombras —respondió el viejo mago sin alterarse—. Soy un invitado.

El desconocido se lo quedó mirando con frialdad.

—Demuéstralo.

—¿Dudas de mi palabra? —preguntó Elminster con calma—. ¿Cómo es eso, Dhaerivus? Todavía me acuerdo de la primera vez que acudiste a una Feria de los Magos... —Elminster añadió con sarcasmo—: La verdad es que estabas muy gracioso cuando te convirtieron en rana.

Dhaerivus se ruborizó.

—Ya conoces las normas —insistió, levantando el cayado.

Por el bastón empezaron a correr unas lucecitas que culminaron en el cristal esférico que había en su extremo. Con un gesto lento y amenazador, el hombre en suspensión apuntó al viejo mago con dicho extremo luminoso.

—Ajá —repuso Elminster, quien hizo un gesto con los dedos y añadió—: ¡Problema resuelto!

El bastón que los estaba amenazando se dobló hacia arriba por efecto del conjuro de Elminster. El centinela se los quedó mirando con la sorpresa y el miedo pintados en el rostro, hasta que sus facciones de pronto se vieron afectadas por un nuevo hechizo del mago.

El conjuro provocó que Dhaerivus se echara a reír de forma involuntaria durante unos segundos. Cuando el encantamiento se disipó, la sonrisa de su rostro se transformó en una mueca de rabia.

—Asunto concluido —sentenció Elminster jovial, dirigiendo su montura al frente ante las mismas barbas del furioso centinela—. ¡Que la magia te acompañe!

Mientras ascendían por el risco, Storm volvió la vista atrás hacia el furioso desconocido. Su cayado emitía unos destellos que llevaban a pensar en una tormenta eléctrica en el mar. Con la expresión demudada por la rabia, el centinela estaba pataleando en el aire.

—¿Le has echado un conjuro? ¿Basta con hacerle reír para demostrar tu valía? —preguntó Storm, maravillada.

Elminster asintió con la cabeza.

—Basta con que el hechicero le demuestre al centinela de la Feria de los Magos que sabe hacer encantamientos. La cuestión está en impedir que a la Feria de los Magos accedan impostores e inútiles.

Elminster hizo un gesto de escepticismo y dirigió a su caballo por una ladera sembrada de piedras y malas hierbas.

—Los invitados como tú están exentos de demostrar sus poderes, aunque cada mago sólo puede venir con un acompañante. Los hechiceros novatos son dados a provocar explosiones espectaculares o espejismos de naturaleza, ejem, voluptuosa... En este caso, yo me he conformado con recurrir a un hechizo más bien insultante.

Storm frunció el ceño.

—Veo que tendré que andarme con cuidado en la feria —comentó.

Elminster hizo un gesto con la mano instándola a no preocuparse.

—Nada de eso. En lo que a mí respecta, tengo que hacerme con cierta llave mágica de manos de una persona que en principio no está tan loca como para traerla aquí ni, de hecho, para tener algo que ver con dicha llave. Luego me voy a divertir un poco. Determinados Arpistas me han pedido que proteja a ese amigo con quien tengo que encontrarme. Del mismo modo que a ti te pidieron que me acompañaras para que no me metiera en líos...

Elminster la miró con un destello travieso en la mirada. Storm sonrió y asintió con la cabeza.

El viejo mago se echó a reír.

—Estas ferias son de carácter privado. Hace años que no asisto a una y estamos tan lejos de nuestra ciudad que nadie va a reconocerme. Hay ciertas normas para los asistentes, unas normas encaminadas a impedir que la cosa degeneren en una simple competición desordenada de conjuros. En todo caso, conviene tener presente que aquí casi todo el mundo cuenta con poderes mágicos, poderes muy desarrollados. Lo mejor es que camines sin llamar la atención. Si te ofrecen una bebida, pruébala únicamente en mi presencia y con mi autorización. Recurre a tu espada mágica únicamente en caso de fuerza mayor. Hay quien viene aquí a aprender nuevos encantamientos, pero la mayoría acude con intención de exhibir sus habilidades, como si fueran niños pequeños. Niños pequeños un tanto crueles y vanidosos...

Elminster se rascó las barbas con la expresión pensativa.

—En lo tocante a quiénes trabajan contra nosotros —agregó—, los nombres y los rostros de sus compinches en la Feria de los Magos me son desconocidos. —Una sonrisa repentina apareció en su rostro—. Como siempre, lo más conveniente es no fiarse de nadie para no tener problemas.

—¿Qué llave es ésa que andamos buscando? —inquirió Storm—. ¿Por qué es tan preciosa?

Elminster se encogió de hombros.

—Tan sólo es preciosa por lo que abre. Pronto sabrás qué forma tiene y cuál es su finalidad. Lo cierto es que yo apenas me acuerdo del aspecto que tiene y no tengo idea de por qué ahora, después de tantos años, resulta que es tan importante. —Elminster fijó la mirada en ella y preguntó—: ¿Mi respuesta es lo bastante misteriosa?

Storm se lo quedó mirando con unos ojos que en más de una ocasión habían sembrado el miedo en los corazones ajenos.

Imperturbable, el viejo mago sonrió mientras sus monturas ascendían por una ladera sembrada de brezo.

—Tendrás que disculparme, mi querida amiga, pero no hace mucho tiempo que me endilgaste un sermón acerca de mis supuestas indiscreciones en lo tocante a ciertos asuntos de naturaleza secreta. En consecuencia, prefiero mantener el pico cerrado y fingir que nada sé sobre ese secreto crucial del que el mundo entero depende... vaya, ya me estoy yendo de la lengua otra vez. No tengo remedio. No me resulta fácil andarme con misterios y secretismos después de tantos siglos. Y bien. ¿Qué estaba diciendo? Ah, sí...

Storm sonrió y se dijo que había cosas peores que recorrer media Faerun en compañía de Elminster. Con intención de regalarse el ánimo, trató de pensar en algunas de tales cosas.

Absortos en sus propios pensamientos, avanzaron por varios riscos cubiertos de arbustos hasta llegar al extremo de un valle encajonado y profundo. Una senda estrecha que nacía a la derecha de donde se encontraban se adentraba en un bosquecillo que tapaba parte del valle.

En aquel momento, un hombre vestido con una túnica de llamativo color rojo apareció ante sus ojos. O más bien flotó, pues el desconocido estaba erguido sobre una alfombra que ondulaba en el aire como una serpiente inquieta, siguiendo los contornos del estrecho sendero que había más abajo. Ante la mirada del mago y la poetisa, el hombre que cabalgaba aquella alfombra voladora se adentró entre los árboles. Las hojas al punto cambiaron de color, pasando del verde a un color rojizo brillante. Unas voces resonaron de pronto saludando con admiración al recién llegado.

Estaba claro que habían llegado a la Feria de los Magos.

Storm de repente se fijó en el estallido de unas bolas de fuego sobre las montañas al otro lado del valle.

Elminster miró en aquella dirección.

—Ah, sí... —dijo—. El concurso de bolas de fuego. A los aprendices de mago les encanta crear bolas de fuego de la nada para impresionar. Muy pronto tendremos que vérnoslas con ellos. Los aprendices tienen permiso para retar a los viejos creadores de conjuros como yo. Lo hacen para poner a prueba sus varoniles habilidades en oposición a los vejesterios de mi calaña. Varoniles, pero también femeniles, claro está... En todo caso, las doncellas suelen tener

demasiado sentido común para embarcarse en tan vulgares ostentaciones de poder.

—¿Cómo se decide si una bola de fuego es más impresionante que otra? A mí todas me parecen similares —preguntó Storm enarcando una ceja.

El viejo mago negó con la cabeza.

—Si uno pronuncia mal las palabras del conjuro —explicó—, el encantamiento se vuelve más difícil y las bolas de fuego son menores y menos efectivas, lo que permite evaluar la capacidad de cada mago. Lo normal es que los archimagos convoquen unas bolas de fuego verdaderamente impresionantes.

Elminster hizo una pausa.

—Entre tú y yo —añadió—, propongo perder el tiempo lo menos posible en la Feria de los Magos. Eso de crear bolas de fuegos es cosa de novatos y tontorrones. Por tu parte, no te metas en líos y no aceptes los desafíos de nadie. Quédate a mi lado y no digas nada. Es la mejor forma de evitar problemas.

Una vez pronunciadas tan melodramáticas palabras, el viejo mago salió al galope sendero abajo, envuelto en una nube de polvo. Al llegar al valle, Elminster detuvo su montura frente a una multitud de magos que estaban riendo y charlando. Storm echó una mirada al grupo y se unió a ellos.

La hondonada estaba atestada de gente. Las túnicas de los reunidos eran vistosas y multicolores; su charla estrépitoso e incesante. Aquellos hombres y mujeres tenían un aspecto de lo más diverso, lo mismo que algunos individuos cuyo sexo no terminaba de estar claro para la poetisa. Muchos estaban vestidos con túnicas oscuras y de manga ancha, si bien la mayoría de los magos lucían prendas bastante más extrañas y coloristas. Storm, que había visto muchas cosas maravillosas a lo largo de su vida, estaba boquiabierta. En Faerun, quienes no eran magos solían creer que los adeptos al Arte estaban más o menos locos. Storm se dijo que así parecía indicarlo lo excéntrico de sus atavíos.

Por todas partes se veían extraños gorros y adornos corporales, relucientes en algunos casos y de forma oscilante y tornadiza en otros. Una maga únicamente se cubría con una serpiente gigantesca y emplumada que no cesaba de revolverse en torno a su cuerpo liviano. A su lado, un hombre tenía el cuerpo envuelto en llamas en movimiento. El mago con quien estaba hablando se cubría con una gran seta fosforescente de la que nacían helechos y cardos. Una mestiza de elfo situada a pocos pasos se revestía con una túnica de seda revestida de gemas preciosas. La mestiza estaba discutiendo con un par de enanos barbados enfundados en unas pieles incesantemente recorridas por dos lagartos devoradores de insectos que no cesaban de proyectar sus lenguas afiladas al exterior. Storm captó un retazo de su conversación.

—¿Y bien? ¿Qué hizo entonces el Thayan?

—Hizo estallar el castillo, por supuesto. ¿Qué otra opción le quedaba?

Otras voces se unieron a la conversación, imponiéndose a las de los enanos y

la mestiza.

—¿Así que zombis de color carmesí? ¿Cómo que carmesí?

—Yo creo que la pobre se aburría. Tendrías que haber visto la cara que puso el príncipe al día siguiente. La maga hizo aparecer en el aire una docena de manos pequeñas y rojas, unas manos que empezaron a pellizcarlo allí donde él había estado pellizcándola a ella... ¡A la vista de la corte en pleno!

Elminster seguía avanzando al paso entre el gentío, como si estuviera muy seguro de su destino. Storm lo seguía unos metros por detrás, pasando junto a un hombre que estaba manteniendo en equilibrio una botella con un líquido rojo oscuro sobre su enorme narizota al tiempo que insistía ante quienes lo rodeaban en que no estaba valiéndose de recurso mágico alguno. Storm apartó la mirada un segundo antes de que la botella se cayera y se hiciera añicos en el suelo, si bien le fue imposible resistir la tentación de volver la vista para contemplar el resultado. La poetisa tuvo que esforzarse para reprimir una sonrisa.

—¿Cuántas veces tengo que decírtelo? Tienes que besarla antes de convocar el encantamiento. ¡De lo contrario seguirá siendo una rana!

Storm volvió la cabeza y fijó la mirada en Elminster, tratando de hacer caso omiso del bullicio que la envolvía. De la multitud emanaba un fragor de conversaciones entrecruzadas, músicas nunca oídas, letanías impensadas y extraños ruiditos similares a pequeñas explosiones. Los magos gesticulaban para impresionar a quienes los rodeaban y sobre sus cabezas planeaban humos multicolores y vistosos globos luminosos. Los pájaros encantados cantaban raras melodías o trazaban gráciles figuras de danza en el aire. Storm miraba a uno y otro lado, alerta ante la posibilidad de peligro.

Por todas partes se oían conversaciones y discusiones, risas y regateos comerciales. Eran multitud los que tenían copas o jarras, de distintos tamaños y con distintos contenidos, en la mano o flotando a corta distancia. Storm intuyó que existía alguna clase de norma que impedía que los magos volaran, flotaran o se teletransportaran. La mayoría de ellos estaban charlando en corrillos. Storm seguía avanzando con cuidado entre la multitud. Tres tentáculos de color oliváceo brotaron del capuchón de un mago a su paso. Unos ojillos centelleantes le hicieron guiños en las puntas de dichos tentáculos. Storm trató de ocultar un estremecimiento al pasar junto a un hombre que tenía el pelo y las barbas color verde brillante y que estaba haciendo malabarismos con unas pequeñas bolas de fuego. A todo esto, la maga a quien aquel sujeto estaba intentando impresionar hacía visibles esfuerzos por contener un bostezo.

El siguiente corrillo estaba formado por unas brujas viejísimas y arrugadas que tenían los ojos oscuros y fríos, y estaban envueltas en unas túnicas negras de apariencia siniestra. Las brujas estaban riéndose mientras daban cuenta de unas grandes jarras de cerveza que nunca parecían vaciarse.

—Nunca había visto un bebé que naciera alado —contaba una con regocijo

—. Nada más venir al mundo, la diablilla se echó a volar. ¡Al rey casi se le cae la corona del susto!

Storm dejó atrás a las mujeres y se dirigió a un pequeño claro, allí donde un humo ascendente y un montón de cenizas sugerían que alguien había salido chamuscado, acaso fatalmente, de un experimento reciente. Nuevas voces resonaron a sus espaldas.

—Mi querido amigo, tienes que comprender que cuando uno se ha convertido en dragón lo ve todo de forma muy distinta. ¡Pero que muy distinta!

Quien así estaba hablando, un mago vestido de rosa y carmesí cuyas muñecas y garganta estaban ornadas con encaje, subrayó su aseveración mostrándole una lengua afilada y bífida a su interlocutora, una hechicera que tenía los brazos y el dorso de las manos cubierto de blanco pelaje. Su piel era de un color rojizo más oscuro que los ropajes de quien tenía delante. Por toda réplica a las palabras del otro, la hechicera soltó una risa despectiva.

Storm entonces pasó ante media docena de bellísimas hechiceras mestizas de elfo que estaban sumidas en un atento conciliábulo. Una de ellas de pronto alzó la mirada con alarma, si bien al momento se tranquilizó y dedicó una sonrisa a la poetisa. Sumidas en sus manejos, las otras ni se dieron cuenta.

—Lo que tienes que hacer es cambiar el nombre y el modo en que efectúas el conjuro, de forma que nadie se dé cuenta. Lo cierto es que todo el mundo puede hacer un encantamiento de esa clase. Tú explícame cómo lo haces, que yo no se lo diré a nadie... A cambio te enseñaré un hechizo originario de Tlaerune, infalible para que los hombres...

Storm meneó la cabeza y siguió adentrándose en aquel batiburrillo de hechiceros, tratando de divisar al viejo mago. ¿Dónde se habría metido? Storm lo buscó con la mirada entre aquella aglomeración. ¡Allí había centenares de magos! Sin embargo, su aguzada vista finalmente dio con Elminster. El viejo mago seguía avanzando entre el gentío sin detenerse ni aminorar el paso de su montura, hasta que llegó a un extremo de la hondonada, allí donde se juntaban tres de las altas paredes rocosas que envolvían el lugar. A la luz veteada del atardecer, una maga de baja estatura y belleza impresionante estaba conversando con cinco o seis adeptos al Arte que, a todas luces, sólo tenían ojos para ella.

Storm se fijó en los negros ojos risueños y el pelo negro y largo sobre una túnica cuyo escaso escote parecía haber sido confeccionado con flores relucientes y en continuo movimiento.

Y entonces el viejo mago se lanzó o, mejor dicho, cayó del caballo a los brazos de la mujer.

—¡Duara! ¡Querida! ¡Han pasado tantos años...! —exclamó.

Los ojos oscuros y brillantes de la mujer se clavaron en los suyos, y los efusivos saludos del viejo mago al instante se vieron sofocados por un beso

apasionado. Las manos delicadas acariciaron el cuello de Elminster, así como su pelo blanco y enmarañado. Los dos se abrazaron con pasión.

Después de los calurosos saludos y el beso tan largo, Storm oyó que la voz sedosa de la mujer respondía con entusiasmo. En los rostros de los hombres que la rodeaban era visible la sorpresa más profunda, la cólera después y, por último, una resignada indiferencia. Storm asimismo reparó en que los dedos de Duara se movían con habilidad por el cinturón del mago.

Otros también se habían fijado en dicho movimiento, entre ellos un hombre alto y de nariz ganchuda envuelto en un jubón de terciopelo verde oscuro con las mangas anchas. El desconocido estaba observando el afectuoso abrazo del mago con atención, con el rostro semioculto por el humo de su larga y delgada pipa de cerámica.

Cuando Elminster por fin dijo adiós a la sonriente belleza, el mago de la nariz ganchuda de pronto dejó la pipa flotando en el aire y dio un paso adelante haciendo un pase mágico sin decir palabra. Al momento, la bolsita que Elminster llevaba prendida al cinto salió levitando hacia arriba y se abrió en el aire. Un espeso silencio se hizo entre los magos presentes. Por sus expresiones se deducía que el conjuro de aquel mago vestido de verde era una descortesía.

Storm hizo amago de sacar la espada, si bien la huesuda mano de Elminster la frenó al momento.

—¿Es que te has quedado sin recursos mágicos, colega? ¿Quieres que te preste alguno de los míos? —preguntó Elminster con tono jovial.

El mago vestido de verde se lo quedó mirando y señaló la bolsita suspendida en el aire, en cuyo interior no había más que una ramita de árbol.

—¿Se puede saber dónde está, viejo? —acabó por preguntar.

—¿La magia poderosa que andas buscando? Aquí, naturalmente —respondió Elminster, llevándose el dedo índice a la sien. Storm lo miró sin saber bien qué carta quedarse: la voz de su compañero resonaba un tanto pastosa, por mucho que sus ojos fueran tan brillantes como siempre—. Pero me temo que no conseguirás arrebátarmela con un simple conjuro improvisado. He necesitado años y años de estudio para...

El mago vestido de verde hizo un rápido pase mágico. La ramita salió volando hacia la palma de su mano tendida. Sin embargo, antes de que llegara, Elminster chasqueó los dedos y enarcó ambas cejas. Al instante, la ramita salió disparada hacia arriba, trazó una curva en el aire y salió proyectada hacia el viejo mago.

El otro frunció el ceño e hizo un nuevo pase mágico. La ramita se frenó en pleno vuelo, pero siguió dirigiéndose lentamente hacia el sonriente Elminster. Las manos del mago vestido de verde volvieron a esbozar un conjuro, de forma casi frenética ahora, pero la ramita siguió avanzando tan imperturbable como la sonrisa del propio Elminster, hasta posarse en la mano del viejo mago.

Elminster hizo una reverencia a su rival, quien estaba temblando visiblemente

y tenía el rostro lívido.

—Con todo, si tanta ilusión te hace un bastón, puedes quedártelo... —dijo el viejo mago en tono amistoso.

La ramita de pronto se transformó en un enorme bastón negro de tres metros cuyos extremos eran de bronce repujado con motivos de serpientes. El bastón salió volando a poca velocidad hasta caer en las manos del atónito mago vestido de verde.

—Pero... ¿se trata de tu propio bastón! —exclamó Storm maravillada—. ¡Vas a necesitar uno nuevo! —agregó.

—Lo tallaré a partir de cualquier rama —repuso el viejo mago con calma—. Los bastones son simple madera de árbol.

Con el bastón en la mano, sin dejar de dirigir miradas ansiosas a Elminster, el mago vestido de verde echó mano a su pipa, musitó unas palabras, hizo un rápido pase mágico y se esfumó de repente, como si nunca hubiera estado allí.

Elminster movió la cabeza en gesto de desaprobación.

—¡Qué modales tan imperdonables! —comentó con severidad—. ¿A quién se le ocurre teletransportarse en plena Feria de los Magos? Estas cosas antes no pasaban...

—¿A qué época te refieres, anciano? Imagino que eso sería antes de la fundación de Aguas Profundas... —se mofó un joven moreno y apuesto a pocos pasos de él.

Storm se volvió en la silla.

Quien así había hablado estaba ricamente vestido con sedas ornadas con pieles preciosas. Su rostro delgado y ceñudo exhibía una expresión burlona. Storm lo reconoció como uno de los magos que unos momentos antes había estado hablando con Duara. De su voz y su actitud emanaba un poderío desdeñoso.

—Por cierto, abuelo, te recomiendo que me trates de señor... —indicó el joven sin apenas ocultar su desprecio.

Con su propio bastón en la mano —un bastón metálico de color rojo brillante, de más de tres metros de longitud y ornamentado con dorados—, el joven mago hizo ademán de coger las riendas del caballo del viejo mago.

Montada en su propia cabalgadura, Storm le soltó una patada en la mano. La punta de su bota provocó que el joven al momento apartara la mano de las riendas. El apuesto desconocido se volvió hacia ella con la expresión furiosa, pero se encontró con la punta de una espada a pocos centímetros de la nariz.

—Ji, ji, ji... —rió Elminster—. Me temo que todavía no has aprendido a tratar con las señoras, mi joven amigo...

El otro enrojeció hasta la raíz de los cabellos y de nuevo se volvió hacia el viejo mago.

—Puede que no, viejo sabelotodo —replicó con sarcasmo—. Aunque me

parece claro que tú mismo llevas años y años sin tratar con una mujer...

El insultante comentario arrancó unas risitas entre los magos más jóvenes que estaban contemplando la escena. Sin embargo, los magos de mayor edad, que conocían bien a Elminster, se quedaron mirando con horror a aquel joven insolente. Los murmullos se intensificaron. Mientras varios magos se acercaron para ver lo que estaba sucediendo, otros pretextaron ocupaciones urgentes y aprovecharon para marcharse prudentemente del lugar.

Elminster bostezó.

—Envaina la espada —indicó a Storm sin alterarse. En voz más alta y preñada de ironía, añadió—: Por lo que veo, la Feria de los Magos se está llenando de jovencuelos que quieren hacerse un nombre ofendiendo a quienes están por encima de ellos.

El viejo mago suspiró de forma teatral.

—Supongo, pisaverde, que estás decidido a desafiarme a un duelo de magia... Pero eso no sería justo. Al fin y al cabo, la experiencia me acompaña, mientras que tú sólo cuentas con el vigor de la juventud. Me ha quedado bonita la frase... Pues bien, ¡soy yo quien te desafía! ¡A ver quién es mejor a la hora de convocar bolas de fuego! ¿Qué te parece?

La multitud vitoreó aquella oferta.

El mago más joven, que seguía teniendo el rostro enrojecido, aguardó a que cesara el griterío.

—Un juego de niños. Y de viejos que ya no sirven para nada.

Elminster sonrió como el gato que tiene a su presa arrinconada.

—Es posible. Aunque tengo la impresión de que te asusta la posibilidad de quedar en evidencia...

El otro enrojeció aún más y dirigió una mirada a su alrededor. Nadie perdía ripo de cuanto estaba sucediendo.

—Acepto —declaró.

Dicho esto, el joven mago adoptó una expresión petulante y se esfumó en el aire. Un instante después reapareció, entre un estallido de humo rojizo, en el otro extremo de la hondonada y dedicó un gesto insultante al viejo mago. Elminster se echó a reír, hizo un gesto de indiferencia con la mano y montó en su caballo con cierta torpeza. Storm le vio saludar a Duara con un guiño. Los ojos de Duara a continuación se cruzaron con los de la propia Storm, quien al momento leyó el mudo ruego implícito en aquella mirada: «Cuida de él, por favor».

Cuando por fin llegaron a caballo a los prados vecinos al valle, los magos se habían arremolinado para contemplar el duelo. Aunque eran muchos los magos novatos que se habían pasado la jornada convocando bolas de fuego, la expectación era enorme en aquel momento, lo que apuntaba a que el mago del bastón rojo gozaba de buena reputación, a que muchos de los viejos hechiceros conocían bien a Elminster, o a ambas cosas a la vez.

Con escasa elegancia de movimientos, casi cayéndose, Elminster bajó de su montura, se las arregló para mantener el equilibrio y se limpió el polvo de sus ropas.

Al advertir que su joven oponente estaba aguardándolo, una sonrisa complacida se dibujó en su rostro.

—Bien... ¡adelante, jovencito! —lo invitó.

—Tú primero, abuelo —contestó el joven mago con voz sombría, agitando su bastón en el aire—. ¿O es que no tienes miedo a morir envuelto en una bola de fuego?

Elminster se mesó las barbas.

—Ah, sí... —murmuró. De pronto parecía haberse olvidado del motivo que lo había llevado allí—. ¡Ahora me acuerdo! Aquellas bolas de fuego en el cielo eran en verdad impresionantes...

El joven mago lo empujó a un lado.

—¿Cómo se hacía aquel conjuro? Ah, sí, creo que ya recuerdo... —musitó Elminster, con la mirada abstraída.

Con una actitud desdenosa, el joven mago se colgó el bastón del brazo, murmuró un encantamiento en voz baja para que el anciano no pudiera oírlo, y trazó un veloz pase mágico con las manos. Un instante después, una gran esfera violácea de fuego brotó de la nada sobre el prado. La gran bola de fuego giró un par de veces sobre sí y estalló en mil lenguas anaranjadas que se precipitaron como una lluvia ardiente sobre la hierba. Los rostros de los presentes se contrajeron por el calor, y la tierra tembló durante un segundo.

Cuando el rugido del fuego por fin desapareció, la voz del viejo mago seguía rememorando en voz queda las glorias del pasado. Elminster finalmente alzó la mirada.

—Mi querido amigo, esa bola de fuego ha sido más bien birriosa. ¿Es que no sabes conjurar una mejor?

—¿Es que tú sí que sabes? —replicó con sarcasmo el joven mago.

Elminster asintió con la cabeza sin alterarse.

—Pues claro que sí.

—En tal caso, ¿nos harías el favor de conjurar semejante prodigio? —inquirió el otro con ácida cortesía, imitando con la voz el tono del propio Elminster.

El viejo mago pestañeó.

—Mi joven amigo —contestó con desaprobación—, el misterio principal de la magia radica en saber cuándo no es conveniente hacer uso de los propios poderes, pues siempre existe la posibilidad de que el terreno que a uno lo rodea acabe convertido en restos ennegrecidos y humeantes.

Su rival volvió a mirarlo con desprecio.

—Veo que no quieres perder el tiempo con un conjuro tan vulgar, oh, mago entre los magos. ¿Es eso lo que nos estás diciendo?

—No, no —respondió Elminster con un suspiro—. Hay que hacer lo convenido. Tú ya has hecho lo que has podido, y ahora me toca a mí.

El viejo mago volvió a suspirar, hizo un vago gesto con la mano y carraspeó.

—¿Cómo decía aquella pequeña rima...?

Varios de los espectadores soltaron unas risitas. Elminster se rascó la barba y echó una mirada en derredor con aire desorientado. El joven mago hizo una mueca desdeñosa y miró a Storm con abierto desprecio. La poetisa, que estaba muy cerca y con la mano posada en la empuñadura de la espada, le sostuvo la mirada sin inmutarse.

Elminster de pronto se irguió cuan largo era y exclamó:

*Lengua de gato y olores de sulfuro,
sabías palabras que digo porque puedo.
Que se haga mi voluntad,
¡y que el aire estalle en lenguas de juego!*

En respuesta a sus palabras, el mismo aire pareció estremecerse con un crujido ensordecedor. Una gigantesca bola de fuego se cernió de pronto sobre la pradera. El ardiente calor obligó a los presentes a cerrar los ojos y apartar el rostro.

Se diría que el sol acababa de precipitarse sobre la tierra.

Los magos gritaban y se tapaban los ojos. La colosal bola de fuego de repente remontó el vuelo por un segundo antes de explotar en un cegador estallido blanco del que brotó un largo hilo de fuego que fue a perderse al mismo horizonte. La tierra tembló y pareció ascender un palmo, de forma que todos los presentes al instante cayeron de rodillas al suelo. Todos menos Elminster.

Cuando los temblores cesaron, Storm se encontró de bruces sobre la hierba junto a sus caballos. Cuando por fin se levantó y alcanzó a comprender lo sucedido, el humo ardiente se había esfumado casi por entero, y todos advirtieron que la magia de Elminster había devastado la pradera. Lo que había sido la pradera, mejor dicho. Allí donde la gran bola de fuego había aparecido un momento atrás, había un cráter humeante, tan gigantesco como profundo e impresionante.

—Bonito, ¿eh? —comentó Elminster con tono distraído—. ¡Había olvidado lo divertido que resulta crear bolas de fuego! Hum... ¿Cómo funcionaba el conjuro? He vuelto a olvidarlo...

El viejo mago se contentó con agitar un dedo en el aire.

Con el puño todavía cerrado en torno a lo que había sido su bastón carmesí, que había saltado roto en media docena de pedazos, su joven oponente estaba empezando a levantarse del suelo cuando una segunda bola de fuego, tan monstruosa como la primera, rugió sobre la pradera. El simple ruido provocó que

de nuevo rodara por tierra, y el joven mago al momento se encontró tumbado de bruces sobre un atónito y orondo brujo calishita. Cuando por fin volvió a levantar la mirada, un segundo cráter humeante era visible a cierta distancia. Un generalizado murmullo de asombro era audible entre los magos que habían estado contemplando lo sucedido.

—Y bien —repuso Elminster con calma, levantando del suelo a su joven rival—. ¿Hay algún otro conjuro que sea de tu capricho? ¿La creación de esferas prismáticas, por ejemplo? Yo las encuentro muy bonitas... Siempre me han gustado mucho. ¿La fabricación de extraños artefactos, quizá? ¿No? Ah, bueno... Pues que te vaya muy bien en el Arte, joven maestro de lengua afilada, y que aprendas a mostrarte un poco más prudente, si es que eres capaz. Hasta nuestro próximo encuentro.

Elminster dio una animosa palmadita en el hombro del joven, chasqueó los dedos y se esfumó. Un momento después reapareció a un paso de la ansiosa Storm.

—Montemos sobre nuestros caballos —invitó con jovialidad—. Esta noche vamos a tener que cruzar unos reinos...

—¿Unos reinos? —preguntó Storm.

Ambos emprendieron la cabalgata monte arriba, dejando la Feria de los Magos atrás.

—Yo pensaba que tenías una llave... ¿O acaso era la ramita? ¿Es que ese joven mago te ha dejado sin llave? —preguntó Storm.

—Oh, no, nada de eso —dijo Elminster bienhumorado.

El viejo mago se acercó a su lado y puso la mano en su brazo. Al momento, el paisaje desapareció de vista y una cambiante atmósfera gris lo envolvió todo. Los dos viajeros parecían estar suspendidos en la nada, si bien los caballos seguían avanzando como si pisaran suelo firme. A Storm todavía no se le había pasado el asombro cuando el entorno volvió a transformarse por sorpresa, y repentinamente se encontraron en un lugar oscuro en el que piedras y rocas de todos los tamaños continuamente rodaban y chocaban entre sí mientras se precipitaban al vacío. El ruido de la piedra al chocar contra la piedra era incesante, y la escena aparecía iluminada por los destellos de fosforescencia que cada nuevo impacto despedía.

Storm reaccionó echando mano a la capa para la lluvia que llevaba enrollada tras la silla, con la que envolvió la cabeza de su montura a fin de que ésta no se encabritase de miedo y se despeñase de la minúscula superficie rocosa sobre la que estaba avanzando. A todo esto, la cabalgadura del viejo mago se mostraba impertérrita, sin duda bajo la influencia de la magia de Elminster.

Mientras contemplaba la incesante destrucción que los rodeaba, Storm de repente agachó la cabeza de forma instintiva cuando un peñasco enorme y afilado se precipitó sobre sus cabezas. La gran roca, que parecía ser del tamaño

de cuatro caballos juntos, rodaba sobre sí misma en su caída.

Imperturbable, Elminster hizo un gesto con la mano, y la colosal piedra giró hacia un lado y fue a chocar con otra roca de tamaño aún mayor. Un ruido ensordecedor se oyó de inmediato, y una lluvia de esquirlas cayó sobre ambos. Storm meneó la cabeza con incredulidad. No sabía bien dónde estaban, pero saltaba a la vista que ya no se encontraban en Faerun.

—Ese mentecato del jubón verde pensaba que se había hecho con nuestra llave —indicó el viejo mago en tono casual—. Sin duda sospechaba que Duara trataría de pasarme la llave, pero a estas alturas ya se habrá dado cuenta que su poderoso bastón se ha convertido en una simple ramita. Me temo que, durante lo que resta de la Feria de los Magos, se va a ver obligado a vigilar a Duara, por si ésta le entrega la llave a alguien. Y ese alguien muy bien podría ser yo mismo, envuelto en otra presencia física. Duara lo va a tener en un puño. A ella le gustan los hombres jóvenes y robustos, ¿sabes? —Elminster soltó una risita—. Los planes más elaborados con frecuencia no sirven para nada...

Las piedras y las rocas seguían cayendo ante sus ojos. Storm se mordió el labio para reprimir un grito de miedo, cerró los ojos para no ver unas afiladísimas astillas de piedra.

—¿Duara? Pero ella te hizo entrega de la llave, ¿no es así? Yo misma vi cómo te ponía las manos en el cinturón.

Elminster asintió con la cabeza.

—Es cierto. Duara me pasó la llave. Nuestros tres enemigos en la feria se dieron cuenta de ello: los dos que me desafiaron, y un tercero que no se atrevió a plantarme cara.

Elminster esquivó media docena de piedrecillas.

—El tercer mago sin duda sólo estaba controlando la situación —añadió—, para informar de nuestras idas y venidas. Utilicé un recurso mágico para cegarlo, lo mismo que a ese jovencito adepto a las bolas de fuego, cuando provoqué los dos estallidos sobre el prado. Tiene suerte de que las normas de la Feria de los Magos prohíban emplear encantamientos que adormezcan los sentidos; de lo contrario, iban a pasar mucho tiempo sin ver nada en absoluto. Su ceguera temporal muy pronto se disipará, pero para entonces nosotros estaremos lejos y con la llave en nuestro poder.

—Pero ¿qué clase de llave es ésa exactamente? ¿Y dónde está? —preguntó Storm mientras rebuscaba un poco de queso en su zurrón—. ¿Cómo es que no sabían dónde la habías escondido?

—Porque lo vieron pero no lo vieron —respondió el viejo mago, valiéndose de la magia para hacer que la porción de queso que Storm le estaba ofreciendo volara directamente a su boca—. Lo que no sabían es que Duara y yo somos viejos amigos, y que Duara es una maga con muchos recursos.

Elminster se metió los dedos en la boca y sacó un pequeño objeto metálico

alargado y decorado con una esmeralda.

—La llave —anunció enfáticamente. Su voz de repente había dejado de ser pastosa y resonaba con la claridad acostumbrada—. Duara me la pasó cuando me dio un beso. —Elminster chasqueó los labios y agregó—: A mi vieja amiga le siguen gustando mucho las almendras.

La porción de queso suspendida en el aire entró en su boca. El viejo mago masticó, hizo un gesto de aprobación y tomó la mano de Storm. El entorno que los rodeaba al momento volvió a transformarse.

En un abrir y cerrar de ojos, la oscuridad y las rocas proyectadas al vacío se esfumaron por entero. Sus caballos ahora se encontraban sobre un ruinoso puente de piedra que cruzaba una fétida laguna pantanosa cuyas orillas estaban cuajadas de árboles con lianas. Unas estatuas cubiertas de limo emergían de la superficie de las aguas. Storm advirtió que formaban parte de una sumergida avenida de piedra, cuyas ruinas yacían bajo las oscuras aguas de la laguna.

Cuando Storm volvió la mirada atrás, unos tentáculos negros y relucientes emergieron de las negras aguas y trazaron unas figuras lánguidas y caprichosas sobre el pasadizo de piedra. Después de moverse con pereza sobre las losas viejísimas, como si las estuvieran olfateando, los tentáculos volvieron a sumergirse bajo las aguas.

La poetisa señaló con el dedo unas ondas en la superficie que indicaban la presencia de que algo enorme se acercaba en su dirección bajo las aguas. Elminster asintió con la cabeza, sonrió y movió una mano con rapidez. De pronto volvieron a encontrarse en un lugar muy distinto. Los caballos ahora se encontraban en un camino viejo y hundido en medio de un bosque umbrío.

Storm suspiró.

—¿Y los Arpistas quieren que sea yo quien te proteja a ti? —inquirió.

Nada más decir estas palabras, Storm reparó en que una pléyade de ojos relucientes los estaban observando desde la espesura. La poetisa echó mano a su espada.

Elminster soltó un gruñido y puso su mano en la muñeca de Storm.

—No pasa nada —indicó con calma—. Yo diría que más bien pensaban en proteger a otros de lo que yo y pudiera hacerles.

Storm puso los ojos en blanco y bajó con agilidad de su montura.

—No sé qué hago aquí —dijo—. Con llave o sin llave. Este continuo viajar de un lugar a otro, de un mundo a otro, no me parece prudente ni aconsejable.

Elminster esbozó una sonrisa torcida.

—¿Y te parecía prudente y aconsejable acompañarme a la Feria de los Magos? He optado por volver a nuestro hogar trasladándonos de un ámbito a otro para eludir la vigilancia de los magos que hayan podido estar siguiéndonos. Pocos de ellos tienen la capacidad para ir de un mundo a otro del modo en que lo hemos estado haciendo. —El viejo mago le dio una palmadita en el brazo—. Gracias por

tu paciencia, muchacha. Pronto estaremos a salvo y tendrás ocasión de hablar con un amigo muy especial.

Mientras Elminster avanzaba por delante a través de un sendero tortuoso entre los árboles, el sol de la mañana se cernió sobre el bosque viejo y desconocido. La luz rojiza provocó que el viejo mago de pronto pareciese reparar en algo. Elminster se volvió y señaló detrás de ellos. Storm se volvió justo a tiempo para ver cómo los caballos desaparecían. La poetisa fijó la mirada en Elminster. Éste respondió a su pregunta implícita con una ancha sonrisa y, a continuación, echó a caminar otra vez por la senda.

Refrenando sus ansias de hacerle preguntas, Storm lo siguió. A pesar de las palabras del viejo mago, la poetisa desenvainó la espada. Conociendo a Elminster, el amigo tan especial muy bien podía ser un dragón azul o algo peor todavía.

El sendero discurría entre dos enormes piedras cubiertas de musgo. Cuando estuvieron cerca de las piedras, Elminster se volvió y tomó la mano de Storm. Cuando así unidos echaron a caminar entre las piedras, la poetisa tuvo un extraño estremecimiento.

Otra vez estaban en un lugar nuevo. En un lugar familiar esta vez. Storm comprendió que se hallaban en el Valle de las Sombras.

Elminster soltó su mano y se alejó unas pasos, mientras rebuscaba entre sus ropas hasta sacar su pipa. Storm se lo quedó mirando un momento. Después se acercó a su lado, puso la mano en su hombro y lo miró fijamente.

—No des un paso más —indicó—. Primero tienes que decirme qué significa todo esto. ¿Dónde están nuestros caballos? ¿Y por qué hemos tenido que atravesar media Faerun para dar con la llave? ¿Es que esa Duara es incapaz de teletransportarse? ¿Y por qué...?

Elminster la hizo callar con un gesto.

—Ya no es necesario que sigamos avanzando con prisas. Dudo que alguien haya sido capaz de seguirnos por todos esos lugares que hemos atravesado. Nuestras monturas simplemente nos han precedido en el camino a los establos de la Torre Espiral. Ven conmigo a mi hogar. Allí encontrarás a un amigo común de los dos: Lhaeo.

El viejo mago prendió la pipa y no volvió a añadir palabra hasta que se encontraron caminando por el sendero enlosado que llevaba a la puerta de su destartado torreón de piedra.

La puerta se abrió por sí sola cuando llegaron ante ella. Elminster se volvió.

—Puedes envainar la espada, Storm. Bienvenida a mi hogar.

—¡El té estará listo en un momento, viejo! —gritó Lhaeo desde la cocina.

—Prepara también una taza para Storm —respondió Elminster con voz queda.

Por medio de algún recurso mágico, Lhaeo oyó las palabras de su señor.

—¡Bienvenida a casa, poetisa! —exclamó Lhaeo.

—Hola, Lhaeo —dijo ella, mirando al viejo mago con expresión divertida.

Elminster apartó la pila de papel que cubría un sillón e invitó a Storm a sentarse. Una nube de polvo había brotado de los viejos papeles. Elminster musitó unas palabras, hizo un gesto con la mano, y el polvo desapareció por ensalmo.

—Aquí está demasiado oscuro para apreciar la belleza de una joven invitada —murmuró el viejo mago, tocando con la mano un brasero de bronce.

Elminster hizo un sonido con los labios, y unas llamas brotaron de pronto en el brasero, iluminando el sillón con su resplandor. Con un gesto deferente, el viejo mago de nuevo invitó a Storm a tomar asiento. La poetisa estaba mirando el brasero con el asombro pintado en la expresión.

—¿Cómo consigues que arda sin combustible? —preguntó.

—Por medios mágicos, como es natural.

Elminster se volvió y levantó nuevas nubes de polvo al revolver entre otros montones de pergaminos.

—Como es natural —convino Storm. La poetisa se volvió hacia Elminster, puso la mano en su hombro y dijo con frialdad—: Elminster. Explicate.

Su voz de repente resonaba acerada a más no poder.

El viejo mago se sentó tranquilamente en el aire, dio una chupada a su pipa y esbozó una sonrisa traviesa.

—Es cierto que mereces saber la verdad, mi querida amiga. Duara, de quien tiempo atrás fui mentor, hoy día reside en Telflamm y se unió a los Arpistas el verano pasado. —Elminster dio otra calada. El humo, entre azul y verdoso, ascendía lentamente hacia el techo bajo y en sombras—. Duara no podía recurrir a un conjuro de teletransporte, pues todavía no dispone de semejantes poderes. Como todos los magos jóvenes y ambiciosos, Duara optó por ganar experiencia recorriendo el mundo en busca de aventuras. Sin embargo, a diferencia de otros magos bisoños, sus aventuras la llevaron a encontrar un tesoro oculto en la guarida de un dragón.

Una nueva nubecilla de humo brotó de su pipa. El viejo mago la contempló mientras subía hasta el techo y asintió con la cabeza, como si la cosa le complaciera.

—Eh... Como decía, el tesoro estaba guardado por un dragón, pero ésa es otra cuestión. Entre las alhajas del tesoro, Duara encontró mi llave. Poco después me hizo saber, mediante un mensaje transmitido por una caravana, que tenía la llave y que, si me interesaba, la llevaría consigo a la Feria de los Magos para entregármela.

—Pero ¿quiénes son esos misteriosos enemigos a los que hacías referencia? ¿Cómo llegaste a perder la llave? —preguntó ella—. ¿Y cómo es que Duara cometió la imprudencia de enviarte un mensaje que sin duda llegaría a oídos de otros?

Elminster se encogió de hombros.

—Ella no podía saber que había otros interesados en hacerse con la llave. Ni siquiera sabía que su mensaje era tan importante. Cuando lo recibí, al momento recurrí a la magia para comunicarme a distancia con ella. Me dijo que, desde que me había enviado el mensaje, había sufrido varios ataques, y que en dos ocasiones alguien había estado registrando su torreón a fondo. Y que, incluso, una noche que estaba en sus dependencias, una misteriosa voz salida de la nada la amenazó y le exigió que le entregara la llave.

—Pero ¿qué importancia tiene esa llave? —insistió Storm.

—La llave sirve para abrir este armario —contestó él con calma.

Elminster tendió su largo brazo en las sombras e insertó la llave reluciente en la cabeza de un dragón de sonrisa retorcida esculpida en la pared. Al momento, unas líneas aparecieron en la pared de piedra, trazando el dibujo de una puerta. Ésta empezó a abrirse por sí sola.

Elminster sacó la llave y la agitó en el aire.

—Me la robó un hombre sin escrúpulos hace muchos años, un hombre que fue mi aprendiz, eso sí, por poco tiempo. Según recuerdo, se trataba de un ambicioso calishita llamado Raerlin. Me temo que acabó en las fauces del dragón de Duara.

—Y bien, ¿qué hay en ese armario que provoca que los magos anden como locos detrás de la llave? —preguntó ella, con la mirada fija en la polvorienta puerta del armario.

—Viejos libros de encantamientos reunidos a lo largo de los años, cuando me dedicaba a recorrer el mundo —respondió él, mientras la puerta terminaba de abrirse.

Storm vio un desordenado montón de libracos polvorientos.

Unas extrañas luces verdes y blancas en ese momento refulgieron a sus espaldas. Cuando iluminaron el rostro de Elminster, Storm advirtió la sorpresa que se dibujaba en el rostro del viejo mago y se volvió hacia él.

La extraña luz tenía su origen en un parpadeante óvalo de fuego suspendido en medio de la estancia atestada de cosas. Su presencia desafiaba la magia poderosa que guardaba el torreón de Elminster. Una magia, según sabía Storm, que mantenía el lugar a salvo de los archimagos del malvado Zhentarim, de los Magos Rojos de Thay y de seres todavía peores. En principio, nadie estaba en condiciones de abrir las puertas del torreón.

Sin embargo, Storm comprendió que el óvalo ardiente era, precisamente, un acceso. Cuando la poetisa miró la mágica entrada en llamas, vio un largo corredor de piedra que se perdía en la oscuridad... Y algo se estaba moviendo en el interior de aquel lóbrego pasadizo.

Elminster dio un paso al frente, con el entrecejo fruncido y trazando conjuros con las manos.

—Imposible —murmuró.

Una figura sombría se estaba acercando lentamente, proveniente del oscuro y espectral corredor. El extraño ser era tan alto como delgado. Sus ojos eran dos puntos de luz relucientes y fríos incrustados en sendos círculos oscuros. Cuando estuvo más próximo, Storm reparó en que su túnica estaba hecha jirones.

A la poetisa se le heló el corazón. Sin duda se trataba de un hechicero cuya magia era tan poderosa como para conferirle vida eterna más allá de la muerte. Muy pocos habían sobrevivido al enfrentamiento con un lich, poquísimos archimagos de Faerun, en todo caso.

El lich se acercó todavía más, y Storm sintió un escalofrío al fijarse en su mirada. Sus ojos fríos y parpadeantes, que parecían estar bailando en las cuencas vacías de su rostro de calavera, la miraron con desprecio un instante antes de fijarse en Elminster.

—La muerte por fin te ha llegado, viejo mago —susurró el ser con voz sibilante y sorprendentemente alta a pesar de que aún se encontraba a buena distancia de ellos.

—¿Tienes idea de las veces que me han dicho estas mismas palabras? Todos los estúpidos aprendices de asesino de Faerun me las han dicho alguna vez —Elminster enarcó una ceja y agregó—: Aunque en tu caso, Raerlin, es la segunda vez que me las dices.

Con una mano, el viejo mago dibujó un signo centelleante en el aire.

En la boca desdentada del lich se dibujó una sonrisa horrible. Aquel ser de pesadilla siguió avanzando en su dirección. Elminster enarcó la otra ceja. Sus manos se movieron de forma simultánea, trazando nuevos e intrincados dibujos en el aire.

Una barrera radiante y cegadora apareció en la boca del portal. Raerlin movió sus propias manos en respuesta, y la barrera al momento se desintegró en minúsculas motas de luz que se dispersaron como las chispas de una hoguera hasta apagarse por entero.

La descarnada calavera se las arregló para esbozar un remedo de sonrisa.

—Te creías muy listo por haber dejado en ridículo a mis dos sirvientes en la Feria de los Magos, Elminster —sibiló—. Pero yo soy un hueso mucho más duro de roer.

La calavera volvió a sonreír.

—Yo también estaba en la Feria de los Magos —informó el lich—. Como es natural, tus conjuros de ceguera en nada me afectaron. No sólo eso, sino que ni siquiera me reconociste oculto tras mi disfraz mágico. ¿Es que ya ni siquiera dominas tan sencillos encantamientos?

De la cocina, un tanto apagado por la cerrada puerta maciza, llegó el inesperado pitido de la tetera que Lhaeo había puesto a hervir.

Elminster de nuevo estaba moviendo las manos. Storm advirtió las líneas

eléctricas que se formaron entre sus dedos un segundo antes de que el viejo mago proyectara una centella. Al salir disparada de sus manos, la energía iluminó el rostro inquieto de Elminster.

El lich se echó a reír de forma hueca cuando la centella relampagueó en torno a su forma reseca, aparatosamente, pero sin dañarlo en absoluto. El ser entonces levantó la mano huesuda y recurrió a uno de sus conjuros.

Storm miró a Elminster con alarma, y en ese momento vio que uno de los libros que había en el armario abierto tras el viejo mago de repente empezaba a relucir con la misma radiación verde y blanca. Cuando de nuevo miró al lich, los ojos de aquel ser brillaron de triunfo. Unas grisáceas líneas de fuerza emanaban del siniestro hechicero de ultratumba hacia ellos. Raerlin estaba muy próximo, a apenas unos pasos de entrar en la habitación.

—¡Corre, Storm! —la urgió Elminster—. ¡No puedo protegerte de lo que está a punto de suceder!

A todo esto, las manos del viejo mago seguían dibujando un nuevo encantamiento.

Storm movió la cabeza incrédula, pero se las arregló para apartarse un segundo antes de que una luz relampagueante saliera disparada de los dedos de Elminster y empezara a envolver y destruir cada una de las grises líneas de fuerza entre chisporroteos furiosos. Sin embargo, el lich se contentó con encogerse de hombros. Sus dedos huesudos convocaron otro encantamiento. Un libro que había dentro del armario volvió a iluminarse.

Storm advirtió que la frente de Elminster estaba perlada de sudor cuando sacó de sus ropas a toda velocidad un pequeño talismán. A modo de respuesta, un rojizo rayo de energía brotó de los hombros del lich, en el momento preciso en que aquel ser pasaba por encima de una silla volcada y entraba en el estudio de Elminster. El espectral brazo mágico seguía proyectándose amenazadoramente hacia adelante.

Un escudo color azul plateado titilaba en el aire protegiendo al viejo mago. El rayo rojizo lo bordeó con facilidad, casi perezosamente, dirigiéndose, no hacia Elminster, sino al armario situado a su espalda.

¡El lich se proponía hacerse con el libro! La espada de Storm brilló en el aire y empezó a hacer pedazos las páginas del volumen. Del portal llegó un chillido de horror. La roja luminosidad empezó a envolver a la poetisa.

El mágico brazo luminoso del lich se cernió sobre ella, tratando de paralizarla. El cuero de sus ropas se vio desgarrado, y Storm sintió un repentino dolor lacerante en el pecho. Su propia sangre ascendió en hilillos oscuros frente a sus ojos, proyectada por la energía del rayo enviado por el lich.

La poetisa del Valle de las Sombras apretó los dientes y soltó una estocada con su espada mágica, tratando de liberarse de aquella magia rojiza y radiante. Un estallido repentino hizo que brotaran chispas en el aire. La espalda saltó por

los aires convertida en esquirlas de metal, mientras que Storm salió despedida de espaldas y cayó sobre una pila de libracos. La sangre se agolpaba en sus ojos; su pecho parecía estar ardiendo.

Storm oyó que Elminster soltaba un leve gemido. Pestañeando para aclararse la vista, la poetisa pugnó por levantarse. El viejo mago estaba hecho un ovillo en el suelo; un delgado rayo de luz emanaba de su brazo extendido en dirección a ella. A espaldas de Elminster, el lich celebraba su triunfo con las manos en las caderas y una risa chirriante en la boca desdentada, envuelto en un aura roja y llameante.

La luz del conjuro de Elminster llegó hasta Storm, y ésta de pronto sintió renovadas sus energías. Los dedos le cosquilleaban; la sangre había desaparecido de sus ojos.

El adversario reaccionó al momento, y la roja nubecilla que lo envolvía se convirtió en una andanada de rayos diminutos que oscurecieron el mágico escudo protector del viejo mago. Ante los ojos horrorizados de Storm, el escudo se resquebrajó hasta desaparecer, momento en que la fuerza carmesí envolvió a Elminster. Éste hizo un gesto débil, cayó de bruces y quedó inmóvil.

La energía blanca y azul convocada por el último encantamiento del viejo mago se vio entonces absorbida por la nube rojiza. El aura mágica centelleó cegadora cuando el lich pasó sobre el cuerpo del bardo y se dirigió hacia la poetisa. ¡Raerlin estaba absorbiendo la magia de Elminster para reforzar sus propios conjuros!

Un nuevo brazo escarlata brotó de aquella nube, derribando a la poetisa de forma brutal e inmediata. Storm cayó sobre un nuevo montón de libros. A escasa distancia, el brazo rojizo se proyectó sin prisa hacia el libro que había en el gran armario oculto.

Storm se levantó con tanta rapidez como pudo, jadeando y sintiendo en las fosas nasales el olor de su propio cabello chamuscado. La sangre seguía goteando de su pecho, y en la mano seguía sosteniendo la empuñadura de su espada destrozada. Sacando fuerzas de flaqueza, la poetisa arrojó lo que quedaba de su arma a su atacante y se lanzó a por el precioso libro. Una luz rojiza al momento revoloteó a su alrededor, pero sus dedos se cerraron con firmeza sobre el libro.

Raerlin soltó un nuevo chillido de horror cuando Storm apretó el libro contra su pecho ensangrentado.

—¡Que Myrkui te maldiga, mujerzuela! —aulló el lich—. ¡Vas a arruinarlo todo!

Storm supo lo que tenía que hacer.

Con los dedos temblorosos, la poetisa arrancó las páginas y arrojó los arrugados papeles a las llamas del mágico brasero de Elminster. El fuego se avivó al instante, mientras Storm sostenía el libro entre las crecientes llamas, resistiendo el dolor lacerante en su mano.

Raerlin descargó un nuevo encantamiento. Unas garras color escarlata se desplegaron sobre ella. Storm lanzó un grito de dolor, pero se mantuvo firme sobre el brasero. Las lenguas de fuego seguían consumiendo las arrugadas páginas del libro.

Storm, de repente, sintió que algo le estaba tirando del pelo con fuerza. Las lágrimas la cegaron, y, en un momento dado, algo, ¡su propio pelo!, empezó a cerrarse en torno a su garganta, dirigido por la magia del lich. La poetisa del Valle de las Sombras apretó los dientes con determinación todavía mayor, luchando por refrenar un grito de dolor, resistiéndose al conjuro con todas sus fuerzas. Finalmente tiró el libro entero al brasero.

Un rugido terrible resonó en la estancia, al tiempo que Storm salía despedida por los aires. Confusamente vio un estallido de huesos que salían volando, mientras el brasero de bronce se volcaba al suelo entre una gran bola de fuego reluciente. Storm se estrelló contra el sillón de Elminster. La poetisa se rehízo al momento y se apartó los cabellos del rostro para contemplar aquella bola de fuego.

La esfera en llamas estaba suspendida a cosa de un metro del suelo, ardiente y chisporroteante. En el centro de la esfera, el libro, ennegrecido pero todavía brillante, estaba envuelto en un círculo de lenguas de fuego multicolores. Ante los mismos ojos de la poetisa, el volumen de pronto se convirtió en cenizas y se evaporó. A su izquierda, Storm oyó un estridente silbido.

Storm se volvió a tiempo de ver cómo la calavera del lich se iba arrugando y resquebrajando. El aura rojiza de la magia de Raerlin se fue esfumando poco a poco. En un momento, aquel ser terminó por convertirse en un montoncito de polvo.

En el silencio repentino que se hizo en el estudio, Storm cerró los ojos fatigados y se preguntó cuándo dejarían de temblar sus manos martirizadas por el fuego.

Una tos resonó a su derecha. La poetisa abrió los ojos y trató de ponerse en pie. Elminster se estaba levantando, exhausto, sacudiéndose el polvo de la túnica.

—Tengo que acordarme, muchacha... —dijo el viejo mago con tono digno—, tengo que acordarme de darte las gracias en el futuro por haberme salvado la vida otra vez.

A pesar del dolor, Storm abrió los ojos con alegría. Un momento después, ambos estaban abrazándose entre risas, con las miradas brillantes. Mientras seguían abrazándose con fuerza, la puerta se abrió de pronto, trayendo ruidos de la cocina al estudio destrozado.

El repentino tintinear de una vajilla se vio secundado por la alegre voz de Lhaeo.

—¡Aquí llega el té! ¿Y qué es todo ese ruido que...? —El sirviente se quedó de una pieza al ver a los dos amigos chamuscados y heridos—. Pero, pero... ¿qué

ha pasado aquí?

Elminster se separó de Storm y movió las manos con increíble rapidez para ser tan mayor. Un instante después, Storm volvió a encontrarse sentada en su sillón, envuelta en una espléndida bata. El dolor ardiente en el pecho y las manos se había esfumado por completo. Al otro lado de la mesa, a punto para el té, Elminster estaba sentado vestido con una magnífica túnica de seda con bordados de dragones. Una sonrisa amable relucía en su rostro, mientras que en la mano sostenía su pipa encendida.

—Una simple visita de amigos —comentó el viejo mago con calma.

La bandeja con el té empezó a descender sobre la mesa por sí sola. Elminster guiñó un ojo a la poetisa. Storm movió la cabeza y sonrió sin poder contenerse.

La espada oscura

Troy Denning

Troy Denning es autor de la trilogía El regreso de los archimagos y de una veintena más de novelas, entre las que se cuentan *Aguas Profundas*, *Star by Star* y *Tatooine Ghost*, todas aparecidas en la lista de bestsellers de *The New York Times*.

Publicado por primera vez en *Realms of Shadow*.

Edición de Lizz Baldwin, abril de 2002.

Tras la publicación de *The Sorcerer*, muchos lectores me preguntaron si Melegaunt Tanthul volvería. Tanta insistencia me sorprendió un poco, pues el destino que Melegaunt encuentra en dicha novela en principio no tiene vuelta de hoja. En consecuencia, a la hora de escribir un relato para *Realms of Shadow*, opté por explorar un episodio crucial de su pasado... y del de los Reinos.

TROY DENNING

Abril de 2003

20 de Flamerule, Año del Foso (1269 CV).
Perdido en el camino entre las ciénagas sin fondo.

De la niebla llegaban voces muy apagadas y, algo más allá, los cantos de las madres, los lloros de los niños, los gritos de los padres... Los mugidos de los bueyes... ronc y fatigados. Melegaunt Tanthul siguió andando del mismo modo —con mucho cuidado— por el camino formado por troncos de árbol partidos por la mitad que se movían peligrosamente sobre la esponjosa turba. La visibilidad no iba más allá de los veinte pasos, y el camino era una cinta marrón que se adentraba en zigzag en una nube de un blanco perlado. No por primera vez se maldijo por no haber tomado el desvío junto al paso del Hombre Muerto. Estaba claro que todavía seguía en Vaasa, si bien era imposible saber si se estaba dirigiendo al tesoro que andaba buscando o si en realidad se estaba alejando de él.

Las voces resonaron cada vez más altas y claras; el impreciso contorno del camino se disolvió en la nada. Un puñado de esferas similares a cabezas aparecieron alineadas. Algunas de ellas estaban emplazadas sobre unos hombros humanos con los brazos abiertos en cruz a fin de repartir mejor el peso. Algo más allá, dos tiros de nebulosos bueyes surgían del limo, al frente de la maciza silueta de un carromato envuelto en la neblina e inmovilizado.

Al acercarse Melegaunt a ellos, en los bultos en forma de cabeza empezaron a ser reconocibles lenguas barbas y cabellos desgreñados. Melegaunt empezó a distinguir narices ganchudas y ojos con profundas ojeras. De repente, una de las cabezas lanzó un grito y se hundió bajo el limo con un sonido estremecedor. El grito fue secundado por una letanía de gemidos aterrorizados, hasta que una de las cabezas se volvió hacia las demás y ladró unas palabras en el gutural dialecto vaasa. Las voces al momento guardaron silencio, y la cabeza se volvió hacia Melegaunt.

—Vía... viajero, mejor harías en dete... detenerte aquí —dijo el vaasan, a quien el frío lodo del pantano obligaba a tartamudear y hablar con dificultad—. Los tron... troncos del camino están podridos a partir de este punto.

—Gracias por el aviso —respondió Melegaunt, que se detuvo a unos quince pasos del final del camino—. Pero creo que lo tenéis difícil para salvaros vosotros.

El vaasan ladeó un tanto la cabeza.

—Yo diría que tenemos mayor opor... oportunidad de salvarnos mientras permanezcas ahí. A nuestro la... lado no harías mucho.

—Es posible —concedió Melegaunt.

Melegaunt escudriñó la neblina que se extendía más allá, tratando en vano de descubrir dónde se iniciaba otra vez el camino. Por mucho que le enojara no saber adonde se estaba dirigiendo, la posibilidad de tener que dar media vuelta le resultaba todavía más exasperante.

—¿Adónde conduce este camino? ¿A Delhalls o a Moorstown?

—¿Que... que adónde conduce el camino? —tartajeó el vaasan, tan furioso como incrédulo—. ¡A los míos, por supuesto! Y des... después de que te haya salvado, ¿no piensas ayudarnos?

—Por supuesto que voy a ayudaros. Haré todo lo que pueda —respondió Melegaunt. Entre la niebla, un nuevo vaasan gritó y fue absorbido por el limo—. Pero existe la posibilidad de que desaparezcas antes de que tenga tiempo de salvarte. Si ello sucede, me gustaría saber adonde lleva este camino.

—Si ello sucede, de nada te servirá saberlo —gruñó el vaasan—. Si qui... quieres llegar a tu destino, tendrás que salvar a mi clan, para que te guíemos.

—Hay algo que está hundiendo a los miembros de tu tribu uno a uno, ¿y tú me vienes con esas minucias? —apuntó Melegaunt, quien cogió su negra daga, se puso a cuatro patas y empezó a tantear los troncos de árbol que tenía delante para ver si estaban podridos—. No es momento para entrar en negociaciones. Y yo no pienso abandonaros.

—Si es así, tu paciencia será recompensada —dijo el vaasan.

Melegaunt alzó la mirada y frunció el entrecejo.

—¿Debo entender que no terminas de confiar en mí?

—Confiaría más si nos ne... necesitaras.

—Una respuesta tan escurridiza como el cenagal en el que estáis atrapados —repuso Melegaunt—. Si tengo éxito, ya no necesitaréis de mí. En tal caso, ¿cómo puedo saber que efectivamente me guiareis a mi destino?

—Tienes la palabra de Bodvar, el jefe del clan del Águila de Moor —respondió el otro—. Con mi palabra tiene que bastarte.

—Sé que la palabra dada a veces tiene un valor relativo entre los vaasans —gruñó Melegaunt—. Te advierto que si luego incumples tu promesa...

—No tienes que temer nada a ese respecto —dijo Bodvar—. Si tú te atienes a tu compromiso, yo respetaré mi promesa.

—Eso lo he oído otras veces —murmuró Melegaunt—. Muchas, demasiadas.

A pesar de sus quejas, Melegaunt seguía avanzando con precaución,

comprobando si los troncos estaban podridos. Según todas las crónicas, los vaasans fueron siempre un pueblo duro pero noble, hasta que las fabulosas minas de sanguinaria de Delhalls y Talagbar fueron descubiertas y el mundo exterior irrumpió en su territorio para enseñarles el engaño y la doblez. Desde entonces, con la salvedad de alguna población como Moorstown, en la que la palabra de un hombre era más preciosa que su vida, los vaasans eran tan taimados y arteros como todos los demás habitantes de aquel mundo marcado por la mentira y la traición.

Melegaunt estaba ya empezando a dudar de lo que Bodvar había dicho sobre los troncos carcomidos cuando su daga finalmente dio con madera podrida. Melegaunt apretó un poco más, y el tronco entero se desintegró, convirtiéndose en polvo rojo ante sus mismas narices. Y luego, el tronco que tenía bajo las manos empezó a tornarse esponjoso, lo que le llevó a retirarse de inmediato. Asimismo, el tronco bajo sus rodillas comenzó a reblandecerse, y una viscosa cúpula de cieno de pronto se alzó ante sus ojos proyectada por una larga línea de espinas dorsales. La forma de un ser monstruoso en forma de anguila se deslizó bajo el lodo y se alejó.

Melegaunt se sentó sobre su trasero y se alejó a rastras tan rápidamente como pudo. Cuando la madera volvió a mostrarse sólida, se había alejado cinco pasos más de Bodvar, de forma que ya no podía distinguir con nitidez las formas de las cabezas de los vaasans.

Un nuevo miembro de aquel clan gritó con desesperación, antes de ser engullido por la charca con un ruido sordo.

—Viajero, ¿sigues ahí? —preguntó Bodvar.

—Por el momento —respondió Melegaunt. Tras levantarse, se alejó un par de pasos—. Algo venía a por mí.

—Uno de los hombres de la ciénaga —explicó Bodvar—. Les atrae todo lo que vibra.

—¿Todo lo que vibra? —repitió Melegaunt—. ¿El sonido de una voz, por ejemplo?

—El sonido de una voz, por ejemplo —confirmó Bodvar—. Pero no te inquietes por mí. Mi coraza amortigua el sonido; está confeccionada con escamas de dragón.

—Con todo, mejor será que no hables más que lo imprescindible. —Melegaunt empezaba a admirar a aquel vaasan, no tanto porque vistiera una coraza de dragón, sino por los riesgos que estaba dispuesto a asumir para salvar a su gente—. Te prometo que os sacaré de aquí.

—Viajero, no hagas promesas que luego no puedas cumplir —dijo Bodvar—. Aunque estoy seguro de que harás todo cuanto esté en tu mano.

Melegaunt le aseguró que así sería, se alejó unos pasos más y tendió la mano sobre el borde del camino. No había ni rastro de sombra. La magia de Melegaunt

iba a verse muy debilitada, y él había visto lo suficiente de los poderes de su enemigo para comprender que sería una locura enfrentarse a él si no era en plenitud de facultades. Incluso en un mundo marcado por la putrefacción y la regeneración continuas, unos troncos de madera no se descomponían a aquella velocidad así como así.

Haciendo lo posible por hacer caso omiso de los gritos ocasionales que resonaban en la niebla, Melegaunt sacó unas hebras de sedasombra y las apretó en una madeja. En el siglo y medio que llevaba viajando por Toril, todavía no había revelado su condición recurriendo a tan poderosa magia ante las miradas ajenas. Pero nunca hasta ahora había tenido razón para pensar que su larga búsqueda estaba cerca de llegar a su fin. Bodvar era muy valiente, y ésa era la primera cualidad. También era prudente a la hora de hacer promesas y creer en las palabras ajenas, y ésa era la segunda cualidad. Faltaba por ver si efectivamente contaba con la tercera, cosa que muy pronto se sabría, si todo marchaba como estaba previsto.

Una vez hubo enrollado la sedasombra en una prieta madeja, Melegaunt pronunció unas palabras en netheriliano arcaico. Al momento sintió que un estremecimiento de fría energía recorría su cuerpo de los pies a la cabeza. A diferencia de tantos otros magos de Faerun, cuya magia tenía origen en la todopoderosa Urdimbre de la diosa Mystra, la magia de Melegaunt provenía del enigmático Tejido Sombrio. Universal como el mismo Tejido, el Tejido Sombrio era menos conocido y bastante más poderoso, aunque sólo fuera porque la diosa envuelta en el velo, cuyo nombre no podía pronunciarse en voz alta bajo ninguna circunstancia, estaba empeñada en que siguiera siendo secreta y determinada a enloquecer a quien osase revelar su existencia.

Una vez que se hubo imbuido de la fría magia del Tejido Sombrio, Melegaunt arrojó la madeja de sedasombra al limo de la ciénaga e hizo girar los dedos en el aire. El hilo empezó a desenmadejarse, si bien se hundió en el lodo antes de hacerlo del todo y siguió girando entre jirones de niebla.

Un buey mugió alarmado y se oyó un fuerte gluglú seguido del ruido de la madera al resquebrajarse. Varios niños y mujeres chillaron aterrorizados.

—¿Via... viajero? —exclamó Bodvar, cuya voz de pronto resonó más débil y fría—. ¿Es que va... vas a dejarnos aquí?

—Guarda silencio, vaasan, o muy pronto no tendré motivo para quedarme —contestó Melegaunt a voz en cuello—. Voy tan rápido como puedo.

A juzgar por las voces inquietas que se elevaron al instante, los del clan del Águila Moor no terminaban de creerse sus palabras. Melegaunt de nuevo les instó a tener paciencia. Mientras esperaba a que su primer encantamiento surtiera efecto, se preparó para el combate, envolviéndose en una armadura mágica y dotándose de conjuros de protección que, llegado el momento, le permitirían pasar a la ofensiva o caminar o nadar por el cieno, según lo que fuera más

conveniente. Cuando hubo terminado, su encantamiento había dispersado la niebla lo suficiente para permitirle ver una larga hilera de vaasans encenagados junto a sus sobrecargados carromatos, que describían una curva que llegaba hasta las abruptas paredes grisáceas de unos lejanos cerros. El final de la columna se encontraba a cosa de unos doscientos pasos de distancia, mientras que, a una cincuentena de pasos más adelante se divisaba la oscura cinta de troncos.

Lejos de mostrarse impresionados o agradecidos, Bodvar y sus guerreros, todos ellos tan barbados como él mismo, estaban mirando el cielo azul con la alarma en el rostro. Los que tenían los brazos libres tenían las espadas en alto, listas para la acción, mientras que, en los carromatos, las mujeres y los ancianos se aprestaban a echar mano a sus arcos y azagayas. Melegaunt contempló el cielo sin ver más que nubes blancas. En ese momento se oyeron dos ruidos como de succión, y dos guerreros más fueron absorbidos bajo el limo.

Melegaunt se acercó al final del largo camino y tendió el brazo. Al comprobar que había luz suficiente para proyectar una sombra, volvió a tender el brazo hasta que la negra línea de sombra señaló a Bodvar. Aunque entre ambos había más de veinte pasos de distancia, la niebla era dispersa, de forma que Melegaunt reparó en que Bodvar, con sus ojos azul zafiro y su pelo rojo como la planta llamada sanguinaria, tenía el pelo muy claro y era inusualmente apuesto para tratarse de un vaasan.

—¿Eres tú quien ha aclarado la niebla, viajero? —preguntó Bodvar.

Melegaunt asintió con la cabeza.

—Me gusta ver bien a mi enemigo. —En realidad se sentía más cómodo luchando en la oscuridad, pero le interesaba evitar que los vaasans descubrieran la naturaleza de su magia—. Así la lucha resulta más fácil.

—Ya —repuso Bodvar—. Pero no hay que hacerse demasiadas ilusiones. Hay una razón por la que la ciénaga de Montañasombra sólo puede cruzarse cuando la niebla es espesa.

Melegaunt frunció el entrecejo.

—¿Qué razón es ésa?

—Allí la verás.

Bodvar levantó el brazo que no estaba atrapado en el cenagal y señaló al oeste. Las cumbres cercanas ahora eran claramente visibles, semejantes a enormes colmillos cubiertos de nieve, y en sus laderas se veían hileras de puntitos blanquecinos.

—¿Grifos? —preguntó Melegaunt—. ¿O wy verns?

—Lo que tú prefieras.

—Mientras no sean dragones de las montañas, me las arreglaré para vencerlos —prometió Melegaunt.

—Te veo muy seguro de ti, viajero.

—Pronto verás que tengo motivos para ello —respondió Melegaunt.

Dicho esto, Melegaunt pronunció unas palabras mágicas, y la sombra que había proyectado sobre el lodazal se ensanchó hasta adquirir la amplitud de una senda. Melegaunt dio un paso al frente, salió del camino de troncos, y siempre con el brazo tendido hacia adelante, siguió la línea de sombra. A fin de evitar que el sendero se desvaneciera ante sus narices, avanzaba pronunciando un conjuro de permanencia. Entonces una suerte de barboteo resonó en el cieno.

Melegaunt se volvió al tiempo que un par de garras con membranas se aferraban al borde del camino de sombra; la cabeza de un gran reptil apareció entre ambas garras presta para el ataque. La cabeza era ancha y semejante a la de una rana, con la salvedad de que sus muertos ojos negros estaban fijos en la pierna de Melegaunt y su boca abierta dejaba al descubierto una hilera de dientes tan afilados como agujas. Melegaunt señaló al reptil y pronunció unas palabras mágicas. Un relámpago negro brotó de su dedo y taladró la cabeza del ser, produciendo un agujero del tamaño de un puño. Las garras del monstruo se abrieron, y su cuerpo sin vida se hundió en el lodo.

—¿Qué magia es ésta? —preguntó Bodvar.

—Magia del sur —mintió Melegaunt, que se detuvo junto al vaasan y se agachó, ofreciéndole la mano—. No creo que estés familiarizado con ella.

Bodvar no parecía tener prisa en agarrarse al moreno brazo del sombrío mago.

—¿Ah, no? —repuso—. En Vaasa no estamos tan atrasados como piensas. Hemos oído hablar de la magia oscura de Thay.

Melegaunt se echó a reír.

—No sabéis nada de nada.

Melegaunt pronunció un nuevo y rápido conjuro. De las yemas de sus dedos brotaron unos tentáculos de oscuridad que se cerraron en torno a la muñeca del vaasan.

—Y ahora sal de aquí —dijo Melegaunt—. Has hecho un trato, no lo olvides.

Melegaunt hizo que los tentáculos volvieran a sus dedos, tirando del brazo de Melegaunt a la vez. Otro barboteo sordo resonó bajo el limo, y el vaasan soltó un grito. Aunque intuyó que acababa de dislocarle el brazo, Melegaunt siguió tirando, con más fuerza todavía. El grito de Bodvar haría que las gentes del cenagal se lanzaran a por él como una bandada de alimañas.

El vaasan seguía sin liberarse, y aunque Melegaunt tenía fuerzas para arrancarle el miembro de cuajo, ello no serviría para arrancar a Bodvar del frío abrazo del lodo viscoso. Melegaunt dejó de tirar. Bodvar seguía gimiendo, aunque no tan alto. A todo esto, una larga línea dibujada bajo el cieno se estaba acercando.

Melegaunt señaló con el dedo al extremo de la larga línea y pronunció una sílaba mágica. Un rayo de sombra negra perforó la superficie y se hundió bajo

el fango. Aunque aquel ser estaba a demasiada profundidad para saber si la treta había dado resultado, la cosa dejó de avanzar.

—No perdamos la calma —instó Melegaunt—. A ver si puedes quitarte las botas y los pantalones.

Bodvar dejó de gemir por un segundo y dirigió una mirada esquinada a Melegaunt.

—¿Los pantalones? ¿Mis pantalones de escamas de dragón?

—Hay que frenar la succión —explicó Melegaunt—. Son tus pantalones o tu vida.

Bodvar suspiró, si bien se las arregló para hundir su mano libre bajo el cieno.

—¿Llegas a ellos? —preguntó Melegaunt.

—No, no puedo... —Bodvar de repente abrió mucho los ojos y gritó—. ¡Tira! ¡Tira!

Melegaunt sintió que algo estaba arrastrando al vaasan al fondo y empezó a tirar. Bodvar soltó un aullido de rabia y dolor, revolviéndose sin cesar mientras pugnaba por liberarse. De pronto se oyó un sonido apagado que recordaba un hueso al quebrarse, y Bodvar se liberó y salió del limo sin botas ni pantalones, pero con una daga en la mano y el cinto de su espada sobre el hombro.

Melegaunt atisbó una figura viscosa que descendía con los pantalones del vaasan prendidos de una de las comisuras de su boca sonriente. Melegaunt proyectó un rayo de sombra en su dirección, pero era imposible saber si el conjuro había dado en el blanco o se había perdido en el fondo del lodazal.

—¡Que el infierno se lleve a ese ser del fango! —imprecó Bodvar—. ¡Mira lo que ha hecho con mi espada!

Melegaunt hizo que el vaasan se colocara en el camino de sombra, momento en que advirtió que estaba desnudo de cintura para abajo y que uno de sus brazos pendía inerte de su hombro.

—¿Cómo voy a luchar con esto?

—¿Luchar? ¿En el estado en que te encuentras?

Melegaunt miró las montañas y vio que los puntitos lejanos se habían convertido en varias formaciones en «v» que se estaban dirigiendo hacia el cenagal, en el que seguía atrapada la mayor parte del clan del Águila de Moor. Melegaunt se llevó la mano bajo la capa y desenvainó su espada, un arma cuya fina hoja parecía haber sido elaborada con cristal negro.

—Usa esta espada —indicó—, pero sin forzar las estocadas. Verás que este filo corta mucho mejor que el de esa espada de hierro tuya.

Bodvar apenas miró la espada.

—Usaré mi propia daga —afirmó—. Esa espada tuya se romperá a las primeras de cambio y...

—No lo creo.

Melegaunt descargó un golpe con la espada sobre la daga de Bodvar, cuya

hoja rebanó como si fuera de blanda madera y no de hierro de fragua. A continuación, con la punta, apartó la empuñadura de la mano del atónito vaasan y le pasó la espada.

—Ten cuidado. No te vayas a cortar un pie.

Bodvar apretó los dientes con determinación y, con el brazo todavía inerte sobre el costado, pasó junto a Melegaunt y cercenó las cabezas de dos seres del cenagal que acababan de emerger del limo.

—No está mal —indicó. A pesar del evidente dolor que le causaba su hombro dislocado, el Vaasan repuso con calma—. Gracias por el préstamo.

Melegaunt observó con desaliento que las gentes del cenagal no habían estado desocupadas mientras él rescataba a Bodvar. La mitad de los guerreros que estaban empantanados con el limo al cuello se había esfumado bajo la superficie, mientras las mujeres y los ancianos hacían lo que podían por rechazar a las criaturas del lodazal, que por decenas se estaban lanzando al asalto de los carromatos repletos de niños que no paraban de sollozar.

Melegaunt sacó un puñado de hebras de sedasombra del interior de su capa y las arrojó en dirección a los carromatos; luego extendió los dedos y los movió como si con ellos quisiera representar el movimiento de la lluvia. Un manto oscuro descendió sobre los seis primeros carromatos, sumiendo en un sueño profundo e inmediato a todos a quienes tocaba, vaasans y criaturas del limo por igual.

—¿Cómo has hecho eso? —inquirió Bodvar—. ¡La magia del sueño no funciona con las criaturas del lodazal!

—Me temo que andas equivocado. —Melegaunt dirigió el brazo hacia el carromato más próximo y extendió el camino de sombra hasta que estuvo a tres pasos del pescante del primer cochero—. ¿Crees que...?

Pero Bodvar ya estaba corriendo por el camino de sombra con la espada prestada en la mano. Al llegar al final se lanzó en un salto prodigioso sobre los cuernos de un buey empantanado, rebotó sobre los semisumergidos hombros de la bestia y aterrizó en el pescante entre el cochero dormido y el anciano derrumbado a su lado. A pesar de las advertencias de Melegaunt sobre la necesidad de emplear la espada con cuidado, Bodvar empezó a dar cuenta de los dormidos seres del lodazal con un ardor que delataba la naturaleza primitiva del armamento de los vaasans. Melegaunt le vio rebanar a dos enemigos y atravesar con el filo tres de los tabloncillos laterales del carromato, hasta que ya no fue capaz de seguir mirando y dirigió su atención a los guerreros atrapados en el cieno.

El más próximo de ellos se hundió antes de que Melegaunt llegara a su lado. Dos más soltaron sendas exclamaciones de alarma. Al comprender que no podría rescatar ni siquiera a una docena, Melegaunt tiró una cuerda sobre la superficie y empezó a desgranar un largo conjuro. El extremo se elevó sobre el lodo, y la negra cuerda empezó a serpentear hacia adelante. Melegaunt señaló al

guerrero más cercano, y la cuerda se dirigió hacia él.

—Cuando llegue la cuerda...

Melegaunt no tuvo que decir más. El guerrero asió la cuerda y, tras quitarse los pantalones, dejó que ésta lo liberase del cieno. El guerrero se deslizó tres pasos sobre la resbaladiza superficie, rodó sobre sí mismo y empezó a soltar estocadas con su arma a algo que iba a por él bajo la superficie. Al advertir que podía arreglárselas por sí solo, Melegaunt dirigió la cuerda hacia el siguiente guerrero, quien asimismo salió del limo sin pantalones ni botas. Ahora eran dos los vaasans que estaban dando buena cuenta de su invisible perseguidor.

Aunque éstos se las ingeniaran para acabar con él al cabo de una docena de metros, la cuerda ahora estaba aferrada por tres nuevos guerreros, dos de los cuales estaban siendo seguidos por un ser del pantano. Melegaunt dirigió la cuerda hacia el camino de sombra y empleó su último rayo de sombra en eliminar a uno de los perseguidores. Los mismos guerreros entonces remataron al segundo enemigo antes de correr a unirse a Bodvar para defender los carromatos.

Melegaunt miró hacia las montañas. Para su alarma, los lejanos seres voladores ahora estaban tan próximos que podía ver, no ya sus cuerpos blanquecinos, sino también sus patas combadas y las cimitarras con que estaban armados. Fueran lo que fuesen aquellos seres —y Melegaunt no había visto nada igual en el siglo y medio que llevaba recorriendo el mundo—, avanzaban con tanta rapidez como un baatezu. Melegaunt esperó que no fueran tan inmunes a su magia de sombra como los demonios de los abismos.

Melegaunt de nuevo dirigió la cuerda en la dirección oportuna y rescató a seis guerreros más antes de que las criaturas del lodo dieran cuenta de los demás. Aunque sus bajas eran considerables, pues se acercaban a la veintena, los vaasans supervivientes asumían la situación con entereza, murmuraban su agradecimiento con rapidez y corrían a unirse a Bodvar y los demás en la misión de defender a las mujeres y los niños.

Comprendiendo que no era mucho más lo que él podía hacer, Melegaunt recuperó la cuerda y se volvió hacia los carromatos atrapados en el lodazal. Mientras los guerreros semidesnudos corrían a auxiliarlos, los ancianos y las mujeres se las estaban componiendo para mantener a raya a las criaturas del cieno con sorprendente destreza y valentía. Con todo, por más que se desempeñasen bien en la lucha, estaba claro que los niños y los ancianos carecían de la agilidad necesaria para saltar de carromato en carromato como estaban haciendo los guerreros.

Melegaunt corrió hacia la caravana y acercó el camino de sombra, a fin de que los vaasans atrapados pudieran saltar de los carromatos y dirigirse al camino de troncos. Las criaturas del limo redoblaron sus acometidas. Sin embargo, las gentes de Bodvar se mostraban tan diestros y disciplinados como los propios

guerreros, de forma que les fue fácil repeler el ataque. A todo esto, Melegaunt no terminaba de comprender por qué los seres del cenagal no recurrían a su magia de putrefacción. Acaso porque su hechicero se había quedado sin más encantamientos a los que echar mano, quizá, tal vez, porque el conjuro era de aplicación demasiado lenta.

Mientras sus amos intentaban salvarse como podían, los bueyes empantanados mugían en demanda de un auxilio que nunca iba a llegar. De haber contado con más tiempo, Melegaunt habría tratado de salvar a las bestias y el cargamento de los carromatos, pero ahora lo principal era ayudar a los vaasans. Al acercarse al extremo de la caravana, Melegaunt se quedó de una pieza al advertir que los seres del lodo no habían desenganchado ni a uno solo de los bueyes. Estaba claro que sus razones para atacar al clan del Águila de Moor tenían menos que ver con el hambre que con el ansia de aniquilar a aquella tribu.

Melegaunt se hallaba a veinte pasos de distancia del último carromato hundido en el fango cuando tres criaturas del cenagal aparecieron de pronto ante él y se lanzaron a por sus piernas con sus manos membranosas. Melegaunt despachó al que estaba en el medio con un negro rayo de sombra, y de pronto oyó que las garras curvadas de los otros dos empezaban a arañar su mágico escudo protector con intención de destrozarle los tobillos. Melegaunt propinó un tremendo golpe con el tacón en la frente de uno de sus agresores, hundiéndole el cráneo. Entonces agarró a su otro oponente por el brazo y lo arrojó al cenagal. Aparte de sus viscosas escamas marrones y su cola plana de langosta, aquel ser del lodo tenía un aspecto vagamente humanoide, con los hombros muy anchos y un ombligo que sugería que había nacido de un vientre materno, que no de un huevo.

La criatura del limo trató repetidamente de alcanzar a Melegaunt con su garra libre. Comoquiera que sus acometidas se estrellaban infructuosas contra la armadura de sombra que protegía al mago, de repente cesó en su empeño, abrió la boca y atacó rapidísimamente con una lengua larga y puntiaguda. Melegaunt apenas tuvo tiempo de desviar la cabeza para salvar un ojo. Sin embargo, al punto agarró la lengua cuando ésta ya volvía al interior de la boca de su rival. Melegaunt advirtió en ese momento que Bodvar y los demás vaasans se habían quedado mirándolo con una mezcla de anonadamiento y terror.

—¡No os quedéis ahí mirando! —ordenó—. ¡Matadlo!

Sólo Bodvar tuvo la necesaria presencia de ánimo para obedecer. Con la espada prestada, rebanó al ser del limo en dos, con una furia tal que a punto estuvo de sajar el ancho barrigón de Melegaunt. Mientras dirigía una mirada de reojo al jefe de los vaasans, Melegaunt tiró a un lado el torso sin vida de su rival y señaló una larga hilera de criaturas del cieno que justo estaban emergiendo a la superficie ante los estupefactos vaasans.

—¡No os quedéis boquiabiertos! ¡Acabad con vuestros enemigos!

Sin esperar a comprobar si le obedecían o no, Melegaunt se giró en redondo y extendió el camino de sombra, tras lo cual echó a caminar hacia el relativamente sólido camino de troncos. Rehaciéndose de su estupor, los vaasans lo siguieron en el acto. Las criaturas del pantano vieron frustrado su ataque, pues a sus enemigos les bastaba con retirarse al centro del camino para disfrutar de relativa seguridad, pues allí los seres del limo no podían alcanzarlos.

Sin embargo, las criaturas que llegaban volando de las montañas planteaban un nuevo problema. Ya estaban lo bastante cerca como para que Melegaunt pudiera distinguir sus cuerpos cubiertos de escamas y dotados de largas colas puntiagudas; sus angulosos cráneos de saurio con largos hocicos, grandes ojos amarillentos y unos cuernos que apuntaban hacia atrás.

Melegaunt aplastó un círculo de seda de sombra entre las palmas de las manos y lo arrojó contra aquellos hombres dragón que llegaban volando por los aires, al tiempo que pronunciaba unas palabras en netheriliano arcaico. Un brumoso disco de oscuridad apareció entre los dos grupos y empezó a proyectar negros rayos de sombra al cielo. Con todo, Melegaunt no había sido lo bastante rápido con su mágico escudo. De pronto sintió que los troncos empezaban a ceder bajos sus pies; los vaasans comenzaron a gritar y a retroceder corriendo por el camino. Justo lo que no había que hacer. Los troncos podridos vencieron, hundiéndose a todos los miembros de la tribu en fango hasta las rodillas.

En un intento de repartir el peso y ralentizar su hundimiento, todos se tumbaron de bruces y abrieron los brazos. Todavía de pie sobre el limo gracias a sus anteriores encantamientos, Melegaunt soltó un juramento y de nuevo extendió el camino de sombra antes de volverse para hacer frente a los hombres dragón.

Melegaunt sacó unas nuevas hebras de sedasombra de su bolsillo, giró en círculo con lentitud y, como esperaba, los vio descender con las espaldas vueltas al sol. Melegaunt sonrió levisísimamente. Los hombres dragón hacían bien en respetar su poder, cosa que no habían hecho otros enemigos más reputados en las tierras meridionales. Melegaunt entonces tiró la hebra de sedasombra al cielo y pronunció uno de sus conjuros más potentes.

Toda aquella porción del cielo se abrió de repente, dando paso a una lluvia de lágrimas de sombra. Sin embargo, en lugar de deslizarse cuando caían sobre un cuerpo, esas gotas de lluvia se aferraban a todo aquello con lo que entraban en contacto y se alargaban en unas largas líneas de fibra pegajosa. En un momento, la columna entera de hombres dragón se vio atrapada en unas viscosas esferas de oscuridad y proyectada de cabeza al cenagal. Melegaunt los estuvo observando hasta cerciorarse de que ninguno de aquellos seres voladores escapaba a su destino. Al volver el rostro, los Águilas de Moor estaban huyendo por el camino de troncos.

Los vaasans les miraron entonces inquietos, gesticulando como si se hallaran

ante un demonio. Melegaunt se sintió más solo e incomprendido que nunca. Reprimiendo una risa amarga, se acercó a Bodvar y tres de sus guerreros más bravos, quienes le estaban esperando.

—Siento que hayas tenido tantas pérdidas, Bodvar —dijo—. Quizá habría podido salvar a algunos más de los tuyos, pero te olvidaste de decirme algunas cosas...

—Lo mismo que tú —contestó Bodvar, que a continuación puso la empuñadura de la negra espada sobre su brazo, ofreciéndosela al mago—. Gracias.

Con un gesto de la mano, Melegaunt le quitó importancia al asunto.

—Quédatela. Como te dije, últimamente casi nunca la uso.

—Ya sé lo que me dijiste —repuso Bodvar—. Pero sólo un necio aceptaría el regalo de un demonio.

—¿Demonio? —repitió Melegaunt, sin hacer ningún gesto de recobrar su espada—. ¿Así es como agradecéis mi ayuda? ¿Con insultos?

—La verdad no es ningún insulto —dijo Bodvar—. Hemos visco lo que haces.

—Simple magia —protestó Melegaunt—. Magia del sur. Si nunca la habías visto...

—Ahora eres tú quien nos está insultando a nosotros —repuso Bodvar mientras insistía en entregarle la espada—. En Vaasa estaremos atrasados en muchos aspectos, pero no en el de la inteligencia.

Melegaunt empezó a reiterar sus protestas, hasta que comprendió que por ese camino sólo conseguiría ofender a Bodvar. Y, por supuesto, la posibilidad de revelar la verdad sobre el Tejido Sombrio estaba fuera de cuestión. Si tenía suerte y no caía muerto en el acto, perdería para siempre los oscuros poderes que tanto habían impresionado a los vaasans.

Melegaunt no insistió.

—Pienso atenerme a nuestro trato —dijo Bodvar. Con la barbilla señaló a los tres guerreros que estaban a su lado—. Éstos son los guías que te prometí. Ellos se encargarán de llevarte a donde vayas.

Melegaunt iba ya a decir que no los necesitaba, cuando una idea cruzó por su mente y le hizo sonreír.

—¿A cualquier lugar? —preguntó.

Bodvar se mostró incómodo, si bien asintió con la cabeza.

—Ése era nuestro trato.

—Bien. Entonces quiero que me lleven al mismo lugar adonde se dirijan los Águilas de Moor.

Melegaunt recuperó la espada.

—Y no me vengas con trucos, Bodvar —añadió—. Ambos sabemos qué les sucede a quienes tratan de engañar a los demonios.

*Festival de la Gran Cosecha, el Año del Foso.
Bajo las sombras de las montañas de los hombres dragón.*

Bodvar llegó a la isla, tal como Melegaunt imaginaba, a última hora del día, cuando el sol empezaba a ponerse sobre las montañas de los hombres dragón y las sombras de los picos se proyectaban largas sobre el frío cenagal. Lo que el mago no había supuesto era que Bodvar vendría con su mujer, una hermosa joven con el pelo del color de la noche y los ojos azules como el cielo. La muchacha parecía tener el vientre un tanto más abultado que la última vez que Melegaunt la viera, aunque con las mujeres vaasans uno nunca podía estar seguro, pues sus formas con frecuencia estaban ocultas por las pieles con que se recubrían.

Melegaunt los contempló mientras sorteaban las piedras que emergían de la superficie, hasta que un ruido metálico a sus espaldas de pronto le llamó la atención. Melegaunt miró al cielo para asegurarse de que ningún blanquecino ser alado se dirigía a por ellos, se puso un gran guante de cuero y sacó un molde alargado y estrecho del horno ardiente desde hacía tres jornadas. En el molde, flotando sobre un lecho de estaño líquido, yacía una espada similar a la que había prestado a Bodvar tantas semanas atrás, con la salvedad de que esta espada ardía al rojo vivo.

Melegaunt depositó la espada sobre un lecho de hielo —las heladas eran tempranas en aquella parte del mundo— y esperó a que el metal se enfriara. Cuando estuvo seguro de que la temperatura era la apropiada, el mago empezó a disponer fibras de sedasombra sobre la hoja de cristal, teniendo buen cuidado de emplazarlas a lo largo, después en diagonal en ambas direcciones y a lo largo otra vez, para que el arma contara con la misma dureza y vigor en todos sus puntos. Por último, Melegaunt empuñó su daga y se abrió un nuevo corte en el brazo, dejando que la cálida sangre goteara sobre la espada mientras susurraba los viejos conjuros que aportaban al filo su mágico ardor.

Cuando hubo terminado, la espada estaba lo bastante fría como para sacarla del molde y meterla en un barreño con agua sucia dispuesto junto al horno a propósito. Cuando el calor terminó de fundir todas las impurezas, Melegaunt echó mano a la espada, le dio la vuelta y la dejó en el lecho de estaño caliente, tras lo cual devolvió el molde al interior del horno. Así era el arte de la aleación por sombras, el sometimiento del arma al frío y el calor un millar de veces, impregnándola de sedasombra, hasta que el cristal finalmente no podía más y empezaba a soltar fibras como un perro necesitado de un buen cepillado.

Una bota suave golpeó en una de las piedras que delimitaban el taller de herrero de Melegaunt.

—Veo que sigues aquí, diablo oscuro —dijo Bodvar.

—El humo de mi horno así lo indica —respondió Melegaunt, quien, mientras se bajaba las mangas de la túnica para esconder los cortes en el brazo, añadió, volviéndose hacia Bodvar—: Imagino que habrás venido a por una espada...

—Nada de eso —dijo el otro, que miró con aprensión las diecinueve espadas alineadas en un extremo del taller. Aunque todas estaban acabadas y eran afiladísimas, su color era más pálido que el del arma de Melegaunt, pues el cristal era translúcido y dejaba ver las fibras de sombra incrustadas en el vidrio—. Me temo que estás perdiendo el tiempo...

—¿En serio? —Melegaunt hizo una mueca y añadió—: Por si acaso, aquí estarán a tu disposición cuando te hagan falta.

—Nunca llegaremos a estar tan desesperados.

Melegaunt señaló el horno.

—Ésa será la espada número veinte. Y yo diría que sólo te quedan veinte guerreros, ¿no es así?

Sin responder, Bodvar contempló el destartado taller.

—Sólo un diablo podría vivir aquí a solas —dijo tras la pausa—. Este rincón está expuesto a todos los vientos.

—Es un lugar seguro para trabajar.

Melegaunt fijó la mirada en la joven esposa de Bodvar y le dedicó una sonrisa. Iona se la devolvió, aunque sin decir palabra. Aunque las mujeres vaasans no solían ser tímidas, Melegaunt había reparado en que la mayoría de ellas eran amigas del silencio.

Melegaunt volvió a fijar la mirada en Bodvar.

—Las gentes del limo protegen todos los accesos a este lugar, menos uno. Y los hombres dragón son fáciles de ver desde aquí.

—Los hombres dragón te tienen bajo su vigilancia —lo corrigió Bodvar—. Y las gentes del cieno te tienen rodeado.

—Es posible que los vaasans lo vean así. —Melegaunt se arrodilló y se puso a alimentar el horno con el carbón que había apilado—. Para acabar con un enemigo, lo principal es hacerle luchar en su terreno, y no en el tuyo.

Melegaunt acercó su mano enguantada a un atizador al rojo vivo. Sin pensarlo, Bodvar iba ya a cogerlo cuando de pronto soltó un grito de sorpresa: Melegaunt había recurrido a un encantamiento para que el atizador volara a su mano, ahorrándole así una quemadura en la palma.

Iona soltó una risita. Su marido la miró con una expresión de embarazo no exenta de ternura. Melegaunt movió la cabeza con jocosa exasperación ante la torpeza de Bodvar, y la mujer se echó a reír de forma incontenible.

—¿Te das cuenta? —repuso Bodvar con escasa convicción—. Esto es lo que sucede cuando uno trata con demonios.

—Claro está, querido —dijo Iona—. Este hechicero barbado no hace más

que sacarte de un atolladero tras otro, el muy canalla.

—Eso es lo que me preocupa —respondió Bodvar, en tono más serio.

Deseoso de que la naturaleza suspicaz de Bodvar no acabara imponiéndose a la inesperada elocuencia de Idona, Melegaunt removió las brasas y cambió de tema.

—Hablando de canallas, Bodvar, todavía no me has dicho por qué los seres del fango y los hombres dragón estaban tan empeñados en acabar con vuestra tribu.

—¿Estaban? —repitió Idona—. Todavía lo están. ¿Por qué crees que hemos acampado al otro extremo del camino que creaste? Si no es por ti...

—¡Idona! —cortó Bodvar.

Ocultando su regocijo tras una sonrisa tolerante, Melegaunt tiró el atizador a un lado —la herramienta se quedó flotando en el aire— y volvió a alimentar el fuego con carbón.

—Siempre me alegra ser de ayuda. —Melegaunt clavó la mirada en Bodvar y añadió: Pero todavía no has respondido a mi pregunta.

Bodvar enrojeció y no dijo nada.

—¿Vas a responderle, querido? —terció Idona con una sonrisa malévola—. ¿O tendré que ser yo quien se lo diga?

Cuanto más hablaba Idona, mayor aprecio sentía por ella Melegaunt.

—Buena idea, Idona —apuntó—. Me encantaría que fueras tú quien...

—Lo que pasó fue que tuve una idea —explicó Bodvar—. Me propuse construir un fortín.

—¿Un fortín? —preguntó Melegaunt, quien dejó de alimentar el Riego y se levantó cuan largo era.

—Para las caravanas que viajan cargadas de tesoros —intervino Idona con expresión de escepticismo—. Se le ocurrió que los mercaderes estarían dispuestos a pagar en metálico por el privilegio de dormir bajo un techo.

—Y bajo nuestra custodia —añadió Bodvar a la defensiva—. Cuando salimos de cacería, siempre nos piden permiso para dormir junto al fuego de nuestro campamento.

—¿Y te pagan por ello? —inquirió ella.

—Por supuesto que no —contestó él, frunciendo el entrecejo—. ¿Quién va a pagar por el privilegio de dormir en su propia tienda?

—Entiendo. —A Melegaunt le costaba esconder su regocijo. Por fin había descubierto un punto flaco que acaso llevase a Bodvar a aceptar la ayuda de un «diablo de la sombra». Es sabido que los hombres dragón y los seres del pantano se dedican a asaltar caravanas. Imagino que no estarían muy conformes con vuestro proyecto...

Bodvar asintió con la cabeza.

—Los hombres dragón arrasaron nuestro primer fortín, cuando aún estaba a

medio terminar. Luego tratamos de establecernos más al sur, en un lugar más fácil de defender... Y, bueno, ya viste lo que sucedió.

Idona lo cogió de la mano.

—Casi mejor que haya sido así —comentó—. ¿Quién quiere vivir en un mismo lugar todo el año? ¿Qué sucedería cuando los rebaños se marcharan a otros pastos?

—Eso es, ¿qué sucedería? —preguntó Melegaunt con tono ausente.

El mago estaba mirando de reojo la cumbre de granito de su pequeña isla. En los días claros, la mirada alcanzaba hasta el otro lado del pantano, allí donde terminaba el camino de leños. O donde empezaba, si es que una caravana llegaba de las montañas con su cargamento de tesoros. Si él podía ver el camino, quien viniera por éste podría ver la cumbre de la isla.

—¿Melegaunt...? —preguntó Bodvar.

Melegaunt salió de su abstracción y se volvió hacia Bodvar.

—Discúlpame. ¿Decías algo?

—Bodvar quería invitarte a un festín —explicó Idona—. Por el Festival de la Gran Cosecha, por si lo habías olvidado.

—La idea ha sido de Idona —agregó Bodvar, aunque su tono amistoso dejaba claro que la ocurrencia no le desagradaba—. Dice que es un elemental gesto de cortesía.

—Es lo mínimo que te debemos —dijo Idona, frunciendo un tanto el entrecejo al mirar a Bodvar—. Después de todo lo que has hecho por nosotros...

—¿De lo que he hecho por vosotros? —Melegaunt agitó una mano en el aire—. Eso no tiene ninguna importancia. Pero me temo que no puedo aceptar. Quizá, el próximo.

—¿El próximo? —Bodvar torció el gesto mientras contemplaba la última espada, que yacía en su lecho de estaño ardiente—. Ya que vas a quedarte a terminar esa espada, harías bien en venir, porque...

—Olvidate de la espada —cortó Melegaunt—. La espada estará terminada esta misma noche. Pero luego tengo que descansar. Mañana me espera un día muy duro.

Idona no era la única que se había quedado boquiabierta.

—Entonces, ¿te marchas? —preguntó Bodvar—. Si es así, no olvides llevar tus espadas contigo, pues...

—No me marchó. —Melegaunt tuvo que volverse otra vez hacia la cumbre de granito de la isla, con intención de ocultar una sonrisa esta vez—. Mañana pienso empezar a construir un torreón.

—¿Un torreón? —repitió Idona.

—Sí. —Recobrado el control sobre su expresión, Melegaunt se volvió y dijo—. Un torreón destinado a vigilar las caravanas que transportan tesoros.

A pesar de sus propias palabras, Melegaunt sabía que aquella noche no iba a

dormir. Las sombras del amanecer le habían dicho que los Águilas de Moor se trasladarían a la isla con él a primera hora de la noche. La adivinación se demostró correcta durante la velada, cuando el jolgorio y el copioso trasegar de hidromiel del clan se vio interrumpido por la campana del centinela. Melegaunt encendió una hoguera que había preparado para la ocasión y fue al frente del taller a inspeccionar la situación.

Una nube de formas blanquecinas estaba descendiendo de las cumbres de los hombres dragón. Sus alas emitían destellos plateados a la luz de la luna mientras se cernían sobre uno de los extremos del cenagal. Los hechiceros de la bandada empezaron a lanzar rayos y bolas de fuego doradas a los Águilas de Moor. A todo esto, los guerreros del grupo tenían buen cuidado de prevenir posibles contraataques manteniendo a sus hechiceros a resguardo. Una esporádica descarga de flechazos se elevó desde el campo de Bodvar trazando un arco en la noche, si bien las saetas se quedaron lastimosamente cortas.

Melegaunt abrió los brazos y sumió dicho campo en una neblina de sombras, más para evitar que los Águilas de Moor siguieran malgastando sus flechas que para obstaculizar el avance de los hombres dragón. Con todo, éstos no habían olvidado la lluvia viscosa con que Melegaunt les había obsequiado cuando volaban sobre el lodazal sin fondo —la mitad de ellos habían muerto ahogados en el cieno—, de forma que en esta ocasión dieron un ancho rodeo para eludir la nube oscura, con intención de aterrizar al pie de las montañas situadas en el extremo opuesto.

Mientras dejaba que los Águilas de Moor se defendieran por sí solos, Melegaunt se concentró en la que adivinaba iba a ser la segunda parte del plan de los hombres dragón, momento en que advirtió la aparición de una compañía entera de criaturas del limo que avanzaban con el propósito de bloquear la ruta proporcionada por los escollos salientes en el fango. Las mujeres del clan al momento se lanzaron a por ellos. Idona y algunas de sus compañeras empuñaban espadas o hachas de hierro, pero las demás estaban precariamente armadas con lanzas endurecidas por el fuego y garrotes tan livianos que Melegaunt no habría tenido dificultad en tenerlos en dos con la rodilla.

—¡Deteneos!

Melegaunt había aprendido a hablar un pasable vaasan durante los últimos meses, e Idona al momento entendió la orden y gritó a sus hermanas que se detuvieran. Melegaunt señaló un agujero que había en el mismo centro del camino de sombra y pronunció una sencilla palabra mágica. Un velocísimo torbellino de negros tentáculos surgió del hoyo y, en un santiamén, hizo sangrientos pedazos a los seres del limo antes de replegarse otra vez al interior.

—Ahora podéis avanzar —indicó Melegaunt, valiéndose de su magia para

proyectar la voz a distancia—. Haced que os sigan vuestros maridos, si no queréis que sean los hombres dragón los únicos en celebrar la Gran Cosecha.

Idona alzó la espada en señal de que había comprendido, ordenó a sus compañeras y a los niños que siguieran adelante y echó a correr hacia el campamento sumido en la sombra. Melegaunt aguardó con impaciencia. Iдона tardaba en volver, y por un momento temió que los seres del pantano supervivientes recobraran la moral antes de que la mujer pudiera convencer a su marido de la necesidad de retirarse a la seguridad de la isla. Por fin, los guerreros empezaron a cruzar el camino de escollos en parejas o grupos de tres, apoyándose entre sí o cargando con los que no podían caminar. Melegaunt pensó que las festividades de la velada acaso habían sido excesivas, hasta que reparó en que a uno de los hombres le faltaba un brazo y en que otro de ellos avanzaba con un sangriento colgajo sobre la mejilla, lo que antaño seguramente era un ojo.

Bodvar llegó el último en compañía de Iдона, quien cargaba con un puñado de aljabas en una mano y un escudo en la otra, continuamente ocupada en entregar flechas a su marido mientras desviaba con el escudo la lluvia de púas aceradas que el enemigo lanzaba. Melegaunt dejó que siguieran avanzando y pronunció un conjuro mientras señalaba con las manos el trecho de cieno que iba de la orilla opuesta al primero de los escollos.

Un muro de sombras se elevó sobre aquel tramo del lodazal, bloqueando el acceso a la orilla. Bodvar e Iдона echaron a correr hacia la isla, con tanta rapidez que a punto estuvieron de caer al gélido cieno. Avanzando con un poco más de prudencia, finalmente llegaron a la isla y ascendieron por la senda siguiendo los pasos de sus compañeros.

A esas alturas, la primera oleada de los hombres dragón se cernía ya sobre el muro de sombra, planeando en vuelo rasante para no convertirse en blancos. Lo que se demostró un gran error. Al pasar, los jirones de sombras se estiraron repentinamente como serpientes, haciéndose con todo aquello que tocaban. Lo que tocaban desaparecía, y muy pronto brazos, piernas, alas y cabezas se vieron proyectados a la orilla y el cieno.

Los hombres dragón frenaron su avance en seco, mientras las mujeres y los niños de los Águilas de Moor entraban corriendo en el gran taller de Melegaunt. El mago les indicó por señas que se dirigieran a los refugios que había excavado tras la hilera de espadas. Cuando de nuevo fijó su atención en la batalla, Melegaunt vio que los nebulosos tentáculos del muro de sombras se estaban proyectando al exterior en tres conos separados, dirigiéndose en espiral a los pequeños grupos de hombres dragón que insistían en seguir con su ofensiva. Los conos, girando, atravesaron la barrera protectora con facilidad, aniquilando a los brujos tras ellos protegidos.

—Así que pretendiais disipar mi magia, ¿eh? —exclamó Melegaunt en el arcaico lenguaje de los hombres dragón—. ¡Venid aquí, que cuento con otros

hechizos!

Los últimos hombres dragón supervivientes terminaron por desaparecer tras la nube de sombras. Por un instante, Melegaunt temió haber derrotado a los asaltantes con excesiva facilidad. A todo esto, los guerreros se reunían con sus familias. Aunque se oían algunos gritos de angustia y pánico por los niños desaparecidos, con la ayuda de Melegaunt, los vaasans se las habían ingeniado para no perder a demasiados de los suyos en su retirada.

—Bien, demonio, parece que otra vez nos has vuelto a salvar —apuntó Bodvar—. Nos guste o no.

Melegaunt abrió las manos.

—He venido a este mundo para servir.

Bodvar frunció el entrecejo con intención de responder de mala manera.

—¡Esos seres blanquecinos llegan por el este! —gritó alguien de repente.

—¡Y por el oeste! ¡Por lo menos vienen treinta volando bajo sobre el pantano! —añadió otro.

Melegaunt corrió al extremo occidental de su taller y vio que una larga hilera de hombres dragón se acercaba a la isla, con las blancas escamas relucientes como el marfil. La formación de enemigos trazó una curva rodeando la isla y, a juzgar por los gritos que Melegaunt oyó a sus espaldas, completó un círculo en torno al taller. El clan del Águila de Moor estaba rodeado. Pugnando por ocultar una sonrisa, Melegaunt volvió el rostro y advirtió que Bodvar e Idona estaban a su lado.

—Me temo que vuestra fe en mí era excesiva —dijo—. Te pido disculpas, Bodvar.

—No hay motivo. El culpable de esta situación soy yo. —Bodvar señaló a los atacantes y agregó—: Haz lo que puedas.

—Amigo mío, me temo que no es mucho. —Melegaunt tuvo buen cuidado de decir estas palabras en voz alta, a fin de que lo oyeran los guerreros más próximos—. Yo también tengo mis limitaciones.

—¿Limitaciones? —gruñó Bodvar.

—Esto no me lo esperaba. Se me han agotado los recursos mágicos.

Los guerreros echaron mano a sus ballestas y empezaron a disparar a los asaltantes, si bien su número era demasiado escaso —y sus saetas demasiado endebles— para frenar el avance de los hombres dragón.

Melegaunt desenvainó su espada negra y dio un paso hacia el enemigo.

—Sin embargo, todavía estoy a tiempo de llevarme a varios enemigos por delante —proclamó el mago.

El recurso a su espada prodigiosa obró el efecto deseado.

—¡Las espadas negras! —gritó Idona, volviéndose hacia la hilera de armas—. Con ellas podemos igualar...

—No. —La voz de Bodvar resonó tranquila pero firme y segura—. Idona, tú

tendrías que saberlo mejor que ninguna otra mujer. Nunca hay que aceptar el regalo de un demonio.

Idona no replicó. El respeto debido a su marido, que también era su capitán en la lucha, la obligó a morderse la lengua. Idona señaló al cobertizo.

—En ese caso, mejor será que nos repleguemos —indicó—, o muy pronto no nos quedará nada que defender.

Bodvar dio la orden de replegarse cuando ya los hombres dragón se lanzaban sobre ellos desde todas las direcciones. Los asaltantes acometían valiéndose de azagayas con punta de acero, valiéndose de su superioridad numérica para aniquilar a sus oponentes. Media docena de voces humanas gimieron en el primer instante del asalto. Un segundo después, una segunda oleada de hombres dragón atacó lanzándose en picado. Parecía claro que los vaasans no tenían la menor oportunidad. Cuando los humanos tenían suerte y lograban lanzar un ataque a sus enemigos, sus endebles armas rebotaban o se quebraban sin remedio contra las gruesas escamas de los hombres dragón.

En todo caso, los vaasans se defendían con orden y valentía, replegándose con presteza hacia el refugio situado tras la hilera de espadas, luchando hombro con hombro y tratando de herir a sus oponentes en los ojos, las axilas y demás puntos vulnerables. Muy pronto, sobre el suelo rocoso de la isla yacían tantos hombres dragón como humanos.

Melegaunt no tardó en sumarse a la refriega. Protegido por un aura de sombra impenetrable y armado con una espada capaz de hendir cualquier coraza conocida en Faerun, el mago se abrió paso entre las filas de los hombres dragón, rebanando piernas y cabezas de forma incesante, eludiendo las azagayas y las garras afiladísimas como el mejor espadachín de los drows.

Uno de los grandes saurios se las ingenió para agarrarlo por detrás en un abrazo de oso, levantarlo en vilo e inmovilizarlo de los brazos para que no pudiera seguir descargando mandobles. Acaso con la idea de llevarlo hacia el cieno y hundirlo bajo la superficie, el ser blanquecino abrió las alas y trató de remontar el vuelo. Melegaunt respondió con un cabezazo que le aplastó el hocico al hombre dragón e hizo que uno de sus colmillos retorcidos le atravesara el cerebro. Cuando el mago volvió corriendo al taller, los demás hombres dragón buscaron con la mirada otros rivales a los que enfrentarse.

Y en aquel momento sucedió algo decisivo.

Tres hombres dragón se fijaron en el refugio semioculto y, tras arrollar a un par de centinelas humanos con sus poderosas alas, se lanzaron a por los niños. El primer guardián se levantó, corrió tras ellos y soltó un mandoble contra la nuca de uno de sus enemigos. Su frágil espada se hizo pedazos contra el sólido cráneo reptiliano.

El otro vaasan echó mano a una de las espadas de cristal de Melegaunt. Un solo tajo le valió para cercenarle las piernas a un primer enemigo antes de

rebanarle la columna vertebral a un segundo y atravesarle el corazón a un tercero por detrás. Mientras el último saurio caía de rodillas, el guerrero soltó un gemido de angustia, se llevó la mano al corazón y se tambaleó. Una de las mujeres apiñadas en el refugio gritó su nombre con desespero. Con todo, el guerrero no cayó. Su pelo y su barba de pronto se tornaron tan blancos como la nieve. El color desapareció de su rostro, que se volvió pálido como el marfil, y, cuando volvió a la batalla, sus ojos eran tan negros y muertos como los de los propios seres del limo, mientras que la espada que tenía en la mano había perdido su translucidez cristalina.

Un hombre dragón fue a por él y le dedicó un lanzazo con su azagaya de roble. El vaasan descargó un tajo con la espada y cortó la lanza en dos como si fuera una ramita. Una sonrisa siniestra apareció en su rostro antes de atravesar el pecho de su oponente y lanzarse a por nuevos enemigos.

Su éxito provocó que un segundo guerrero esgrimiera otra de las espadas mágicas y que una mujer del refugio hiciera otro tanto para proteger a sus hijos de la amenaza de un atacante cercano. Tras liquidar a sus primeros enemigos, ambos sufrieron una transformación similar a la del primer guerrero. Lo mismo que éste, al momento acometieron a los demás saurios. Una docena de hombres dragón al momento levantaron el vuelo con intención de coger las fabulosas espadas. Sin embargo, la intentona se vio ahogada en sangre por un número similar de defensores más rápidos a la hora de hacerse con las espadas.

Bodvar se acercó a Melegaunt y a punto estuvo de perder la mano cuando cometió el error de posarla sobre el hombro del mago sin previo aviso.

—¡Deténlos!

—¿Cómo? —preguntó Melegaunt, quien respondió a la arremetida de un enemigo cercenándole un ala de golpe y rebanándole las piernas por las rodillas—. Es su decisión. Prefieren vivir a perecer.

—¡Pero no quieren vivir a tu servicio! —objetó Bodvar—. ¡Tú planeaste todo esto!

—Yo no planeé nada —respondió el mago, mientras señalaba con el dedo a un rival y lo fulminaba con un relámpago de sombra—. No soy tan poderoso.

—Ni yo tan necio como piensas —dijo Bodvar. El vaasan dio un paso al frente. Melegaunt sintió que la punta de una espada se hincaba en su espalda—. Libera ahora mismo a los míos.

Melegaunt miró al otro de forma furibunda.

—Bodvar, me temo que en este momento cuentas con enemigos peores que yo. —Seguro de que su coraza de sombra le confería invulnerabilidad, echó la mano hacia atrás y quebró la espada de acero con un giro de muñeca—. Si quieres verlos libres del encantamiento, ocúpate tú mismo de conseguirlo. Todo lo que tienes que hacer es convencerlos de que suelten las espadas.

Melegaunt apartó a Bodvar de un empujón y volvió a sumirse en la lucha.

Armados con casi todas las espadas de cristal, los vaasans parecían tener la situación controlada. Los hombres dragón se veían obligados a retroceder, y cuando abrían las alas para escabullirse de sus oponentes, lo normal era que una sombra centelleante los derribara en el acto. Los pocos que seguían indemnes finalmente se las ingenieron para escapar volando a toda prisa.

En la isla quedaban decenas de saurios malheridos y con las alas hechas trizas, imposibilitados de huir pero todavía peligrosos. Los vaasans fueron a por ellos, los acorralaron y los obligaron a retirarse hacia los acantilados situados al este del taller. Al advertir que tan sólo una de las mágicas espadas seguía en su sitio, Melegaunt dejó que los guerreros terminasen de rematar al enemigo, empuñó la espada y la metió en la funda vacía que llevaba amarrada al cinto. Fue entonces cuando Bodvar de nuevo trató de imponerse.

—¡Mis guerreros, miraos bien un momento! —exhortó—. ¿Veis lo que las armas funestas de Melegaunt han hecho de vosotros?

Melegaunt soltó un bufido y negó con la cabeza. Bodvar era testarudo a más no poder y tenía una enorme confianza en su propia posición; razón por la que el mago lo había escogido. El jefe guerrero y su leal esposa en aquel momento se estaban dirigiendo hacia los suyos. I dona llevaba en las manos un manto repleto de espadas de acero, que Bodvar intentaba infructuosamente entregar a los guerreros de su tribu.

—¡Acabad la batalla con vuestras propias espadas! —insistía.

Uno de los guerreros hizo un gesto de desdén.

—¿Para qué? —El guerrero levantó su espada oscura y dijo—. Ésta es mucho mejor.

—¿Mejor?

Bodvar trató de echar mano a la espada, momento en que recibió un codazo en pleno rostro que dio con él en el suelo.

—¡Esta espada me pertenece! —afirmó el guerrero.

—¿En serio? —apuntó I dona, dejando caer al suelo las espadas de acero—. ¿No será más bien que tú le perteneces a ella?

Idona fulminó a Melegaunt con la mirada. Un estremecimiento recorrió la espalda del mago mientras I dona trataba de levantar a su marido del suelo.

—Vamos, Bodvar. —La mujer se las arregló para ponerlo en pie—. Ya no somos Águilas de Moor.

—¿Vais a abandonarnos? —preguntó con incredulidad el guerrero que acababa de derribar a Bodvar. El guerrero miró su espada negra un segundo mientras un murmullo de descontento y decepción resonaba entre los demás. El guerrero bajó la espada y suplicó—: ¡Esperad...!

Melegaunt maldijo a I dona para sus adentros y dio un paso al frente sin saber bien qué hacer ante aquella reacción inesperada. Como en otras ocasiones, fueron los hombres dragón los que lo salvaron. Todos a una se lanzaron al

contraataque, embistiendo contra los distraídos vaasans. Dos guerreros cayeron muertos al instante. El taller entero se vio sumido en un torbellino de violencia todavía más feroz que el anterior. Al advertir que un par de saurios se lanzaban contra Bodvar, Melegaunt derribó al primero de ellos con un relámpago de sombra. El segundo, sin embargo, resultó demasiado rápido. Tras derribar a Bodvar en su carrera, el saurio se fechó encima de Idona. En el fragor de la batalla, Melegaunt perdió de vista a la mujer.

El mago corrió en su dirección espada en mano, descargando relámpagos de sombra a su alrededor, pero la lucha era tan confusa como rápida y desordenada. Antes de que pudiera unirse otra vez a Bodvar, Melegaunt tuvo que atravesar a dos hombres dragón con su espada y agarrarse por los pelos a una línea de sombra para no verse precipitado acantilado abajo.

Cuando por fin dio con Bodvar, Melegaunt deseó no haberse salvado de la muerte. Bodvar estaba de pie entre un montón de cadáveres ensangrentados de saurios y vaasans, con dos rotas espadas de acero en la mano y con el terror más absoluto pintado en el rostro mientras contemplaba los restos de la matanza.

—¿Idona?

En ese momento se fijó en una pierna de mujer que pateaba el suelo bajo un hombre dragón muerto. Bodvar se valió de su bota para apartar el cuerpo blanquecino y escamoso, momento en que advirtió que la pierna era la de otra mujer.

Sin decir palabra, Bodvar le volvió la espalda.

—¿Idona...? —preguntó.

—Allí —barbotó alguien—. La hemos perdido.

Melegaunt se volvió hacia aquella voz. Con el rostro lívido, uno de los guerreros estaba señalando a un extremo del campo de batalla, allí donde un grupito de hombres dragón estaban escapándose. Los saurios estaban empezando a atravesar el camino de escollos sobre el cenagal, y cada uno de ellos cargaba con el cuerpo muerto de un vaasan sobre el hombro. El último cadáver visible era el de la joven esposa de Bodvar, quien tenía la garganta cercenada y la cabeza echada hacia atrás. De un modo u otro, sus ojos azules parecían seguir fijos en Melegaunt.

—¡No! —exclamó éste. El mago puso su mano en el hombro de Bodvar y se lamentó—. Lo siento mucho, Bodvar. No sabes cuánto lo siento...

—¿Y por qué? Al fin y al cabo, has conseguido lo que te proponías —afirmó Bodvar, quien llevó su mano a la funda de Melegaunt, empuñó la última espada oscura y fue a por los dragones con intención de recobrar el cuerpo de su mujer muerta—. Ya tienes tus veinte almas.

Un deporte sangriento

Christie Golden

Ganadora de varios premios literarios, Christie Golden publicó su primera obra, *El vampiro de las nieblas*, en 1991, y en la actualidad lleva escritas veintidós novelas y unos veinticinco relatos de fantasía, ciencia ficción y terror. Los lectores pueden visitar su página www.christiegolden.com.

Publicado por primera vez en *Realms of Infamy*.
Edición de James Lowder, diciembre de 1994.

Es imposible mantener quieto a un buen vampiro.

El vampiro elfo Jander Sunstar apareció por primera vez en la novela *El vampiro de las nieblas* y, más tarde, en los relatos de Reinos Olvidados «One Good Bite», «The Quiet Place» y este mismo, «Un deporte sangriento».

A pesar de que *El vampiro de las nieblas* se publicó hace mucho tiempo, por lo menos una vez a la semana me siguen llegando mensajes electrónicos en los que los lectores me preguntan por Jander. Éste seguramente es mi personaje más conocido, un personaje con el que estoy encantada.

«Un deporte sangriento» habla menos de Jander y su bondad que de lo que la compasión puede obrar en alguien cuya imagen externa se basa por entero en la crueldad y el odio.

Las escenas del duelo final, que tiene lugar en un monumento de piedra durante una noche nevada, se han comparado con las películas de Tim Burton, y el momento en que Shark comprende quién es el verdadero villano de la historia acaso sea una de las escenas con más fuerza que he escrito.

Me siento orgullosa de que uno de mis relatos haya merecido su inclusión en esta antología.

CHRISTIE GOLDEN
Marzo de 2003

Por lo que sé, estás acostumbrada a encontrarte entre rejas —dijo la mujer conocida como Shark. Sus negros ojos miraron fijos y con dureza a través del ventanuco enrejado de aquella celda de la cárcel de Mistedale—. Si no me equivoco, una vez fuiste capitán de los Jinetes, ¿no es así? Te llamaban Rhynn «el Justo», ¿verdad? Claro está que eso fue antes de que traicionaras a quienes tenías que proteger.

Rhynn, una elfa lunar con el pelo color añil, no respondió. Sólo sus puños apretados, unidos con grilletes de metal por las muñecas, dejaban traslucir su tensión.

Shark abrió la puerta con la llave que le había proporcionado el nuevo capitán de los Jinetes. La mujer apoyó su cuerpo esbelto y bien torneado en la fría piedra de la celda. La mirada de la elfa se volvió más hostil, por mucho que su cuerpo estuviera temblando. Una sonrisa malévola se pintó en el rostro bronceado de Shark. Su práctico atavío masculino —guerrera de lana, pantalones de montar y capa— mantenía su cuerpo caliente, incluso en pleno mes del Martillo. Por su parte, Rhynn Oriandis apenas estaba envuelta en una astrosa túnica vestida por decenas de reclusos con anterioridad. De piel tan pálida como las de las presas que Shark gustaba de cazar, en aquel momento tenía la piel de gallina.

Shark se arrodilló a su lado y acercó su rostro bruñido al de la reclusa.

—Lo sé todo, Rhynn. Y quiero capturar al vampiro.

—No sé qué mentiras te habrán estado contando. Él se merece su libertad.

—Está claro que los elfos os protegéis unos a otros... —Shark hizo una mueca desdeñosa—. Hasta ahora nunca había oído hablar de un vampiro elfo. La verdad es que me apetece entrar en acción.

—La raza no tiene nada que ver con...

—¡Pues claro que tiene que ver! —la interrumpió Shark—. Olvidas que ese ser ha dejado de ser un elfo, que no se merece en absoluto que lo defiendas. Es un vampiro. Y los vampiros son el mal encarnado. No saben lo que es la raza, y lo único que se merecen es una estaca en el corazón. Dame la información que necesito o te la arrancaré por la fuerza.

Rhynn no pestañeó.

—Puedes torturarme. No voy a hablar.

—Yo no estaría tan segura. Me llaman Shark porque no tengo piedad, porque soy una depredadora. He combatido a veintidós vampiros y a un sinfín de humanos, y siempre he cobrado la presa. —Shark enrojeció de orgullo. Los dedos de su mano se enredaron en los cabellos de Rhynn—. Y ahora... si cooperas, saldrás de ésta conservando tu lucidez y, acaso, disfrutando otra vez de tu libertad. Pero si me plantas cara... —Sus dedos tiraron repentinamente del pelo. Rhynn soltó un gemido sordo—. Si me plantas cara, despidete de ambas cosas para siempre.

Shark recitó un encantamiento y clavó las uñas en el cuero cabelludo de Rhynn, y ésta se estremeció de dolor. Los grilletes entrechocaron entre sí. Rhynn fue incapaz de resistir el hechizo. El conjuro de Shark dejó al descubierto los secretos de su mente.

Las emociones de aquella mujer sin duda habían sido trastocadas por los poderes del vampiro, pues lo que Shark leyó era que su naturaleza era bondadosa, y no la de un monstruo. Shark había efectuado otras lecturas de mentes con anterioridad, y lo normal era que, desde el punto de vista de la víctima, el vampiro viniera a ser un verdadero santo. Shark se concentró en la presencia física de la elfa, en su nombre y en su destino, imponiéndose sin dificultad a los frenéticos esfuerzos de Rhynn por ocultar aquella información. Debilitada como estaba, Rhynn era incapaz de soportar aquella violación de su mente. Su boca se abrió y gritó en silencio, hasta que la elfa, finalmente, perdió el conocimiento.

«Tiene más suerte de lo que piensa», pensó Shark. Si hubiera seguido resistiéndose, la lucha por proteger al vampiro habría acabado por enloquecerla.

Con gesto triunfal, Shark soltó a Rhynn de golpe. De pronto tuvo un impulso y tiró las llaves a poca distancia de la elfa. Rhynn quizá reviviese y se liberase antes de que sus captores se dieran cuenta. Era posible, incluso, que se escapase. Como era posible que la matasen. A Shark le daba lo mismo. Shark se ajustó el capuchón y se esfumó merced a su capa encantada. Sin darle más importancia al asunto, se alejó caminando de la pequeña cárcel y pasó junto a los dos guardianes. Su caballo la estaba esperando detrás de la cárcel, allí donde los guardianes no podían verlo. Shark montó en la silla y se alejó en silencio, pues la nieve amortiguaba el ruido de los cascos de su montura. Sin que los estúpidos guardianes se dieran cuenta de nada, Shark se dirigió hacia la puerta principal de Mistedale.

Según Rhynn, el monstruo se proponía regresar a Siempre Unidos, el hogar de los elfos. Shark soltó un bufido de desprecio. ¿Creía de veras ese chupasangres que podría cruzar las aguas? Imposible. Iba a quedarse atrapado en la Costa de la Espada, en Aguas Profundas probablemente. Como le llevaba tres meses de ventaja, tendría que cabalgar al límite de las fuerzas de su montura para atraparlo.

Shark dirigió su caballo al oeste, hacia el lugar que estaba empezando a ser

conocido como « la Ciudad del Esplendor » . Con los tacones, espoleó al caballo.
Empezaba la cacería.

Una canción obscena llegaba de La Cabeza del Orco. Vestida con recatadas ropas femeninas, ofreciendo una imagen engañosamente frágil, Sharkentró en la ruidosa taberna. Nada más entrar, se sacudió la nieve de su capa y aprovechó para estudiar a los parroquianos vocingleros y más bien ebrios. Finalmente se sentó en un rincón poco iluminado. Al vampiro todavía no se le veía por ninguna parte, pero sus fuentes le habían asegurado que aquella noche acudiría a la taberna.

Shark apenas llevaba un momento sentada cuando una camarera joven y lozana dejó una jarra de cerveza espumeante en su mesa. La muchacha era bajita pero tenía la figura opulenta y los cabellos largos, dorados y rizados.

—Esta noche invita la casa —explicó—. Shallen Lathkule... —La camarera señaló a un joven extraordinariamente apuesto que estaba rodeado de alegres bebedores—... se casa mañana por la tarde. Así que esta noche invita a todos a brindar por sus felices años de soltería.

—Bien, pues por Shallen y su prometida —brindó Shark—. Parece que ese Shallen es muy querido por aquí —aventuró, deseosa de trabar conversación con la camarera, pues quizá el tal Shallen conociera al chupasangres.

—Así es. Shallen es de lo más simpático. Y tiene mucho talento. Hace una bisutería estupenda. La mejor a este lado de Siempre Unidos, según dicen.

—Lo cierto es que él mismo está hecho una joyita... —bromeó Shark

Sin embargo, antes de que la joven pudiera responder, la puerta se abrió, y los ojos de la camarera relucieron de placer. Shark acompañó su mirada; en sus pupilas brilló un destello de excitación.

Una figura delgada acababa de entrar, cargando con un gran cajón.

Aunque el recién llegado llevaba puesta una capa gris sobre su chaqueta azul, sus cabellos, que le llegaban a los hombros, estaban a la vista, unos cabellos de brillante color pajizo moteados de canas. Ninguna capucha ocultaba sus facciones hermosas y su piel bronceada. Sus ojos observaron el interior del establecimiento con sutil precaución, de un modo furtivo que a Shark no se le escapó. Su mirada plateada se detuvo en ella un segundo y se apartó.

El vampiro elfo acababa de llegar.

Shark lo contempló con atención. Moviéndose con elegancia, el vampiro se detuvo no lejos de la puerta y dejó el cajón en el suelo. A pesar de sus movimientos discretos, Shallen reparó en su presencia.

—¡Por fin has llegado! —exclamó feliz, apartándose de sus compañeros un tanto ebrios—. Khyrra me ha dicho que te ha convencido para que mañana vengas a la boda.

—Me temo que no podré —contestó el elfo. Las gentes de Mistledale no exageraban al decir que su voz era tan melodiosa como la más dulce de las músicas—. Espero que me perdones cuando veas qué te traigo.

Con una pequeña daga, cortó la cuerda amarrada en torno al cajón y sacó una estatuilla. Tallada en suave madera de pino, la estatuilla apenas tendría cuatro centímetros de altura, pero cuando la sacó a la luz, todas las miradas convergieron en ella. Lo que sostenía en la dorada palma de su mano era una miniatura de Llura, Nuestra Señora de la Alegría. El largo cabello fluía a su alrededor, hasta confundirse con sus ropas en movimiento mientras bailaba de felicidad. Una de sus manos estaba en alto, con la palma en horizontal, mientras la otra se apoyaba en la cintura con gracilidad, siguiendo la curva de su falda.

—Aunque no tenga nada en la mano, fíjate que en la palma hay un agujerito —indicó el elfo—. En él tenéis que poner una joya que tenga especial significado para Khyrra y para ti. Nuestra Señora de la Alegría asistirá a vuestra boda de mi parte.

Shallen abrió mucho sus ojos azules, que al momento se llenaron de lágrimas. Shark lo estaba observando con atención. Con qué facilidad se dejaban engañar todos: Rhynn, Shallen y probablemente también la joven camarera. Su reacción ante la llegada del elfo resultaba elocuente. Como el vampiro que lo había tallado, el regalo era hermoso, pero sin duda también peligroso.

—Gracias. Yo... —Incapaz de terminar la frase, Shallen se volvió hacia la barra, embargado por la emoción.

—Demasiada cerveza —bromeó un amigo.

Una carcajada estruendosa resolvió lo embarazoso del momento. Los músicos volvieron a tocar. Aunque la música sonaba muy alta, lo bastante para ahogar el ruido de las conversaciones, Shark había venido preparada para la escucha subrepticia. En apariencia atenta a la canción, apoyó la barbilla en la mano y, con disimulo, ocultando el movimiento bajo sus largos cabellos negros, acercó un cuerno diminuto a su oído y musitó un encantamiento. La voz de la camarera de pronto resonó con claridad.

—¡Debes de haberte pasado meses enteros tallando esa figurilla! ¿Qué favor le debes a Shallen para hacerle un regalo tan espléndido?

El elfo miró un instante las figuras talladas con pedrería.

—Nuestro amigo Shallen gusta de compartir su juventud y su alegría con los demás —dijo—. A mí me resulta más que suficiente. Maia, cuando tú misma te cases, prometo haceros a ti y a tu marido un regalo por lo menos igual de bonito.

Maia respondió con una risa insegura.

—No sé si algún día llegaré a tener un marido —declaró. Con las manos delgadas y nerviosas se señaló el cuerpo, un poco demasiado exuberante para ser recatado, y el rostro hermoso pero de facciones endurecidas—. A los hombres les gustan las mujeres por iniciar, maese Jander, y yo hace mucho tiempo que

aprendí los secretos de la pasión.

El chupasangres tocó sus manos nerviosas.

—Hace seis meses me dijiste algo parecido —le respondió en tono amable—, cuando te conocí en la Ciudad de los Muertos. Entonces te expliqué que tu pasado no tiene por qué coartar tu futuro. Y tenía razón. Kurnin te contrató sin pensárselo dos veces, ¿no es así?

Una sonrisa tímida apareció en el rostro de la joven.

—Cierto —reconoció—. Pero, maese Jander, ¿ninguno de estos hombres sabe quién soy en realidad!

Su voz ahora era poco más que un susurro. La expresión divertida del elfo de pronto se tornó muy seria.

—Te equivocas, Maia. Estos hombres saben perfectamente quién eres. Lo que no saben es lo que fuiste en el pasado, cosa que ya no importa.

—¿Eso piensas?

—No lo pienso. Lo sé.

Como el mismo Shallen un momento atrás, Maia de pronto estuvo a punto de echarse a llorar. La muchacha finalmente consiguió reprimir las lágrimas y se permitió una sonrisa franca y sincera que dejaba al descubierto la pureza de espíritu que se escondía tras su fachada encallecida.

—Serías capaz de convencer a los mismos pájaros de la necesidad de bajar de los árboles —apuntó jocosamente, tratando de restarle importancia al asunto.

«Lo mismo que te está convenciendo a ti —pensó Shark con un punto de desdén—. Lo mismo que te está convenciendo de que te conviertas en su próximo almuerzo».

Maia se marchó para volver a llenar las jarras de cerveza de los festejantes, y el elfo pasó a ocuparse de sus figurillas. Con sumo cuidado, el vampiro sacó una docena de estatuillas del cajón y las depositó sobre su capa extendida sobre la mesa.

El corazón de Shark latía con excitación. Lo que en aquel momento iba a hacer era arriesgado, pero formaba parte del peligroso juego que necesitaba y le gustaba jugar. Shark se levantó y fue a encontrarse con su presa.

El vampiro levantó la mirada cuando su sombra se cernió sobre él. Por si hicieran falta pruebas adicionales, Shark advirtió que el cuerpo de Jander no proyectaba sombra alguna a la temblorosa luz del candil.

—Tus obras son verdaderamente magníficas —elogió Shark.

Su mirada se cruzó con la de los grises ojos del vampiro. Todavía no había encontrado a ningún chupasangres que fuera capaz de fascinarla, pero a Shark le gustaba fantasear con tan peligrosa posibilidad. Para su decepción, el bruñido vampiro ni siquiera lo intentó, sino que siguió reordenando las estatuillas en el interior del cajón.

—Gracias —respondió con sencillez.

—¿Tienes tu taller aquí, en Aguas Profundas?

—Me gusta trabajar durante el día y acercarme a las tabernas por la noche —contestó.

«Estoy segura de ello», se dijo Shark, sombría.

Su dedo recorrió el casco de un diminuto navío elfo increíblemente detallado.

—Supongo que la gente está más dispuesta a desprenderse de sus monedas cuando tienen el gaznate empapado.

El otro soltó una risa cortés.

—Es muy posible. ¿Te gusta esta pieza?

—Sí que me gusta, pero no llevo conmigo el dinero necesario para comprarla —contestó ella, fingiéndose decepcionada—. ¿Podría acercarme a tu casa mañana y comprarla entonces?

—Me gusta disfrutar de un poco de tranquilidad cuando trabajo —respondió el vampiro, acaso demasiado rápidamente—. Mañana por la noche volveré por aquí. ¿Quieres que te la reserve?

—Mañana tengo un compromiso, pero enviaré a una de mis sirvientes. ¿Por quién tiene que preguntar?

—Por Jander Sunstar —contestó el elfo—. ¿Y tú eres...?

—Shakira Khazaar. Gracias por guardarme la pieza.

—Es lo normal. No me gusta perder una venta —dijo Jander.

En sus ojos plateados relucía un brillo extraño; Shark, de repente, se sintió vagamente incómoda. Se había equivocado. De un modo u otro, se había dejado llevar por la imprudencia. La comprensión de dicha circunstancia vino a ser como un bofetón en pleno rostro. Shark sonrió en un intento de disipar sus sospechas y sintió cierto alivio cuando el chupasangres le devolvió una sonrisa en apariencia sincera y carente de afectación, la misma que había empleado con los demás, con sus «amos». Con todo, al marcharse de la taberna, Shark sintió los ojos de Jander clavados en la espalda.

Una vez en el exterior, Shark cruzó la calle y se metió en un callejón. Tras cerciorarse de que nadie la observaba, se cubrió la cabeza con la capucha. Tejida y encantada por sus propias manos muchos años atrás, la capa no sólo la convertía en invisible, sino que también encubría el aura de su calor corporal, un aura que los vampiros podían ver. La ventisca de nieve era muy fuerte, pero Shark se volvió para que soplara directamente en su rostro. Aunque ahora era invisible a los ojos del vampiro tanto como de los humanos, no quería que su olor la traicionara.

No tuvo que esperar demasiado. El chupasangres salió al exterior en el momento preciso en que la taberna cerraba sus puertas. Lo acompañaba la camarera, Maia. Con cuidado, en silencio, Shark empezó a seguirlos, sin que se le escapara el detalle de que Jander a propósito estaba dejando las huellas de sus botas en la nieve, para perpetuar la ilusión de que en realidad era un elfo

corriente y moliente. Acostumbrados a no dejar huellas a su paso, demasiados vampiros se olvidaban del detalle.

Maia y el vampiro caminaban charlando en voz baja mientras él la acompañaba hasta su hogar, una habitación situada en lo alto de una sastrería. Shark se preparó para lo inevitable. Hipnotizada por aquel ser, la muy necia sin duda ahora lo invitaría a subir. Él naturalmente aceptaría y luego bebería sangre hasta hartarse. Así sucedía siempre, y Shark nunca trataba de evitarlo. En Suzail había aprendido por las malas lo temerario que resultaba sobresaltar a un vampiro que se estaba alimentando.

Lo que esperaba se confirmó. Maia invitó al vampiro a subir de forma un tanto causal, como si lo hubiera hecho otras veces. El chupasangres aceptó con una cortés inclinación de la cabeza. Sobreponiéndose al frío, Shark esperó con paciencia nacida de la práctica. El vampiro finalmente reapareció, bajó por las escaleras y echó a caminar calle abajo, sin olvidarse de dejar sus huellas en la nieve. Shark empezó a seguirlo, un tanto sorprendida. En lugar de asumir la forma de un murciélago y disolverse en la neblina, Jander prefería seguir escudándose en su apariencia de elfo y andar el camino. En todo caso, parecía estar en tensión, como lo indicaba que cada dos por tres se volviera para mirar atrás.

Shark comprendió que el vampiro intuía que alguien lo estaba siguiendo. ¿Cómo era posible?

Shark repasó lo sucedido en la taberna y de pronto supo qué había despertado las sospechas del chupasangres. ¡No le había preguntado el precio de la figurilla! De pronto se sintió avergonzada a más no poder. Un estremecimiento de miedo le recorrió la espalda. « ¡Imbécil! », se dijo en silencio. ¿Cómo podía haberse puesto de tal forma en evidencia? Su falta de precaución podía haberle costado la vida... Podía costársela todavía. A Shark se le encogió el corazón. Pero no, el vampiro no la había visto. El chupasangres dobló una esquina y siguió andando.

Finalmente se detuvo frente a una pequeña casa de piedra próxima a las afueras de la población. Cuando Jander sacó una llave y abrió la puerta, Shark comprendió con sorpresa que se trataba del hogar del vampiro. La puerta y las paredes de tablones estaban en buen estado de conservación. Bajo las ventanas con las persianas cerradas crecían los esqueléticos tallos invernales de rosas plantadas en macizos bien cuidados. Tras dirigir una última mirada ansiosa a sus espaldas, Jander se sacudió cuidadosamente la nieve de las botas y entró.

Shark sentía una decepción cuyo regusto era comparable al de las cenizas en la boca. ¿Qué clase de desafío suponía un vampiro que plantaba macizos de rosas? ¿Qué mérito tendría eliminar a un adversario tan endeble? En principio, un ser tan exótico como un vampiro elfo tendría que obligarla a valerse de todos sus recursos, de su astucia y su capacidad. Por un momento pensó que nada sería más fácil que entrar en la casa en aquel preciso momento y despachar al

chupasangres sin perder más tiempo. Sin embargo, su imprudencia anterior la llevó a mostrarse prudente. Volvería al día siguiente y lo mataría. Sería fácil, lo sabía, si bien necesitaba trazar un plan alternativo por si algo salía mal.

Tras dirigir una última mirada desdeñosa a la bonita casa que era el hogar de aquel vampiro, Shark emprendió el camino de regreso a la ciudad. Todavía le quedaba una cosa por hacer aquella noche.

Protegida de todas las miradas por su mágica capa, Shark se presentó en la casa del chupasangres la tarde siguiente. El domicilio del vampiro estaba enclavado en mitad de una hilera de casas que parecían hallarse deshabitadas. La boda de Shallen Lathkule, que en aquel momento se estaba celebrando en el otro extremo de Aguas Profundas, había congregado a muchos. Rápida y habilidosamente, Shark abrió la cerradura con una ganzúa y entró en la vivienda. Después de cerrar la puerta a sus espaldas, dejó que sus ojos se hicieran a la oscuridad y echó una mirada a su alrededor.

En la planta baja de aquella casa de dos pisos no se veía nada sospechoso, con la excepción de que las persianas cerradas estaban aseguradas con clavos y recubiertas de brea para que la luz del sol no se filtrara en lo más mínimo. Las herramientas de talla de Jander estaban alineadas en orden sobre una gran mesa de trabajo. En las estanterías había varias figurillas inconclusas. Allí donde no había estantes, las paredes exhibían unas pinturas y tapices maravillosos. En un rincón, dispuestos con cuidado, había una cota de malla, una espada y un escudo. Sin duda, recuerdos de la existencia anterior del vampiro, de cuando todavía era un ser viviente. El suelo de piedra estaba cubierto de esteras. Unos extraños ruiditos llegaban del otro lado de una cortina situada en la parte posterior. Con los sentidos alerta, Shark avanzó con cuidado y abrió la cortina.

Decenas de ratas correteaban de un lado a otro en el interior de una gran jaula. Shark las contempló largamente, sabedora de que, muchas veces, los vampiros tenían el poder de controlar a dichos animales. Sin embargo, esas ratas se comportaban de forma perfectamente normal. Frunciendo la nariz por efecto de la pestilencia, Shark cerró la cortina.

—Tentempiés para degustar entre las comidas —murmuró para sí. La mayoría de los chupasangres siempre tenían algo así a mano.

Shark escudriñó el suelo de madera por si había alguna trampilla oculta, pero no era ése el caso. Shark frunció el ceño, sorprendida, y fijó la mirada en la escalera que llevaba a la planta superior. La mayoría de los vampiros gustaban de situar su guarida en rincones frescos y umbríos, bajo tierra si era posible. Shark se encogió de hombros. Arriba, abajo... Era lo mismo. En silencio, subió. Tras asomar la cabeza con precaución, lo que vio le hizo respirar con fuerza.

El vampiro no dormía en un ataúd. Ni tampoco yacía rígido con las manos

cruzadas sobre el pecho. El chupasangres dormía tumbado en el suelo, con los brazos y las piernas retorcidos en ángulos antinaturales. Las hermosas facciones que la noche anterior un candil iluminara ahora aparecían contraídas con una expresión de miedo. Shark vaciló un segundo. Nunca había visto que un chupasangres durmiera en semejante posición. ¿Acaso se habría equivocado?

No, se dijo al momento. Nunca se había equivocado con un vampiro. Shark terminó de subir por la escalera y se acercó con cuidado a Jander. El pecho de éste aparecía inmóvil por completo. Era evidente que estaba muerto... Pero ¿cómo se explicaba aquella posición? Entonces lo comprendió. Los chupasangres dormían tal y como la muerte los había sorprendido. La mayor parte de ellos habían sido dispuestos y enterrados en ataúdes, pero estaba claro que Jander Sunstar había encontrado su vampírico destino de forma menos plácida y nunca había sido enterrado como era debido.

Shark agachó la cabeza para contemplarlo mejor, y la capucha cayó sobre sus ojos. Enojada, se descubrió, volviéndose a convertir en visible. No importaba. Como los demás vampiros a quienes había matado, Jander era vulnerable, incapaz de moverse, y menos aún de luchar, durante las horas del día. Él también iba a morir. La única cuestión de interés radicaba en saber cómo iba a morir. Sus fuertes manos acariciaron el ancho cinturón donde llevaba sus herramientas de trabajo. La retorcida posición de Jander dificultaba el empleo de su arma preferida, una pequeña ballesta diseñada para ser usada con una sola mano. Tendría que recurrir al método tradicional, a la estaca y el martillo.

Tras sentarse a horcajadas sobre el cuerpo del chupasangres, situó la punta de la estaca sobre su corazón.

Shark alzó el martillo y pronunció las palabras que siempre formulaba antes de dar muerte a una de sus presas.

—Shark te envía a los Nueve Infiernos. —En tono desdenoso, añadió—: La verdad es que me ha sido muy fácil.

Una mano bronceada la agarró por la muñeca. Unos ojos plateados se clavaron en su rostro.

—No tan fácil —contestó el vampiro.

Shark sólo necesitó un segundo para recobrarse de su asombro. Con un rápido giro de la muñeca liberó una diminuta probeta redonda que llevaba oculta en la manga. En el interior de la delicada esfera de cristal había agua sagrada. Shark trató de estrellarla en el rostro del vampiro, pero éste era increíblemente rápido. Soltando su muñeca al instante, la mano del chupasangres se alzó velocísima para proteger el rostro. La esfera de cristal se hizo pedazos, pero en lugar de abrasar los ojos del vampiro, el agua sagrada simplemente le quemó los dedos. Antes de que el monstruo pudiera evaporarse en el aire y desaparecer, Shark se apartó de un salto, echó mano a la ballesta que llevaba en un arnés cruzado a la espalda, apuntó y disparó. La delgada saeta de madera se hundió en pecho del vampiro,

cuyo cuerpo al momento empezó a desecarse. La carne se marchitó y arrugó; su coloración pasó del dorado al marrón claro y mate. Abriendo la boca con desespero, Jander cayó de rodillas sobre el suelo de madera. Shark lo contempló fascinada, ansiosa por disfrutar de su dolor. No esperaba que el chupasangres conservara tanto de su antigua condición, lo suficiente para hacer vida normal durante el día. Pero finalmente estaba acabando con él, a pesar de que...

Sus manos doradas y temblonas se cerraron sobre la flecha. Shark comprendió que, aunque la saeta de madera se había clavado en el pecho de Jander, acaso afectando al mismo corazón, no había atravesado el más vital de los órganos del vampiro. De un tremendo estirón, Jander se arrancó la flecha del pecho. Su tez recobró el color dorado de inmediato, mientras que sus facciones volvieron a adoptar su forma normal, con la salvedad de que su expresión ahora lo era todo menos bondadosa.

Shark salió corriendo hacia la escalera, seguida de cerca por el furioso Jander. Shark se sabía incapaz de acabar con él en aquel lugar y aquellas circunstancias, y estaba decidida a salvar el pellejo como fuera. Cuando a sus espaldas resonó un gruñido salvaje, comprendió que su perseguidor había adoptado forma de lobo. En lugar de seguir bajando peldaño a peldaño, Shark se dejó caer rodando por la escalera, en el momento justo en que una formidable mandíbula se cerró ruidosamente a pocos centímetros de sus dedos.

Shark llegó a la planta baja y, mientras seguía corriendo, metió la mano izquierda en una de las bolsitas de cuero que llevaba amarradas al cinto. Sus dedos se hundieron en una viscosa mezcla de sulfuro y guano de murciélago.

—¡Tres metros por delante, a medio metro de altura! —ordenó, señalando con el índice de la mano derecha a la pared que había enfrente.

Una pequeña bola de fuego brotó de la punta de su dedo y fue creciendo en tamaño en su recorrido hacia la pared. La bola de fuego estalló al llegar a ella, prendiendo varias de las hermosas figurillas de Jander. La luz del sol irrumpió en la casa, y Shark se tiró de cabeza por el recién abierto boquete.

A pesar de la capa de nieve que había en el suelo, Shark se dio un gran topetazo al aterrizar, de forma que por un segundo se quedó sin respiración. Atónita por cuanto había sucedido, se preguntó si, además de mostrarse activo durante el día, el vampiro acaso no sería también inmune a la luz del sol, Pero Jander no la había seguido al exterior.

Shark rodó sobre sí misma, pugnando por recobrar el aliento. Finalmente, se levantó trastabillando y miró a través del boquete en la pared. Como era de esperar, al chupasangres no se lo veía por ninguna parte, pues se estaba escondiendo de la ardiente luz del día. Shark se alegró de haber pensado de antemano en la posible necesidad de salir huyendo de la casa.

—¡Vampiro! —llamó. Silencio—. ¡Vampiro! ¡Se que me estás oyendo!

—Te estoy oyendo.

La misma voz melodiosa de la noche anterior ahora resonaba con una nota de dolor y rabia. Shark se alegró de oírla. El vampiro la había pillado por sorpresa en el interior. Pero ahora era ella quien le tenía reservada otra sorpresa.

—Tengo a Maia —anunció.

Silencio.

—Mientes.

—Anoche os estuve siguiendo desde la taberna. Y luego volví a por ella.

Sus palabras se vieron recompensadas por un gemido sordo. Su placer se incrementó al oírlas.

—Por favor, no le hagas nada... Maia es inocente. Ella no sabe nada de lo mío. ¡Yo soy quien andas buscando! —El vampiro se estaba moviendo en el interior—. Voy... Voy a salir.

Shark de pronto tuvo una intensa sensación de alarma.

—¡No! —gritó, con mayor intensidad de lo previsto.

No era la primera vez que intentaban aquella añagaza con ella: el vampiro que se ofrecía a salir a la luz del día también era un mago capacitado para crear una esfera de oscuridad en torno a ambos. De forma refleja, con la mano se acarició la cicatriz en la garganta producto de aquella ocasión. El chupasangres entonces logró morderla, si bien fue ella quien terminó por imponerse. Lo sucedido le había servido de lección sobre la naturaleza traicionera de los vampiros.

Con todo, si ese vampiro también estaba fingiendo, lo cierto es que era un actor magnífico, pues el dolor en su voz parecía sincero.

—¿Por qué te ofreces a salir? —inquirió ella—. ¿Qué significa Maia para ti, para que te ofrezcas a rendirte?

A la espera de la respuesta, Shark seguía preparada para la posibilidad de un ataque inminente.

—Maia es hermosa, y yo aprecio la belleza —contestó Jander desde el interior.

Shark soltó un bufido de desdén.

—Así que anoche en su cuarto lo único que hacías era apreciar su belleza...

Una pausa.

—Nunca la he tocado. Es cierto que la visito todas las noches. Porque le estoy enseñando a leer.

—¿Que no la has tocado? ¿A esa furcia de tres al cuarto? ¡Ja! Y en cuanto a eso de que le estás enseñando a leer...

—Yo no soy quién para juzgar lo que ella pueda haber sido en el pasado. —Su hermosa voz temblaba de indignación—. Lo que a mí me importa es su presente y su futuro. Maia quiere aprender, y yo estoy dispuesto a ayudarla.

—Ya. Así que lo que quieres es ayudarla, y no matarla.

—Alguien me dio una vez la oportunidad de redimirme de mi pasado. Por eso

hoy quiero ser yo quien le dé esa oportunidad a Maia.

Shark no pudo evitarlo; de pronto se echó a reír. ¡Que el vampiro la creyese capaz de tragarse tan ridícula patraña!

—Eres muy gracioso, mi querido elfo, pero sigues sin convencerme. Si de veras quieres un futuro mejor para Maia, tendrás que atenerte a tus propias palabras. Mis términos son sencillos: tu vida de espectro por su vida verdadera. Encuéntrate conmigo cuando se ponga el sol en la Ciudad de los Muertos. Si no lo haces... Bien, esa fulana nada significa para mí.

Una nueva pausa.

—Quienes dan caza a los nosferatus suelen ser de naturaleza divina —respondió el vampiro por fin—. Pero tú, Shakira Khazaar, no lo eres. Si lo fueras, me alegraría de que hubieras dado conmigo y entendería que me hubieras estado dando caza. Me has estado haciendo preguntas, pero ahora soy yo quien quiero saber por qué utilizas así a una inocente como Maia. ¿Por qué quieres matarme cuando yo no he hecho mal a nadie en esta ciudad?

Shark se quedó atónita ante aquella pregunta impensada. Nadie le había hecho una pregunta así en la vida. Ella mataba porque tal era su labor, y punto. Era cuanto llevaba haciendo toda la vida, en legítima defensa primero, más tarde por unas monedas, como asesina a sueldo. Cuando el placer de acabar con una vida humana empezó a desvaírse, se aficionó a dar caza a los seres espectrales. Los chupasangres constituían un desafío, y todo el mundo deseaba su eliminación. Ella ya no era la mísera ladrona Shakira, sola y cargada de temores. Tampoco era una asesina anónima que tenía que esconderse en las sombras tras acabar con su presa. Se había transformado en Shark, quien siempre daba con el objeto de su cacería, cuya destreza en el noble arte de matar era bien conocida y apreciada. Sin embargo, todas esas razones no acudieron a sus labios en aquel momento.

—¿Por qué? ¡Porque el capitán Rhynn Oriandis quiere tu destrucción, maldito chupasangres putrefacto! —le espetó con rabia.

Cuando Jander dio un respingo de sorpresa, Shark sintió que su negro corazón se impregnaba de placer.

¡El muy necio se lo había creído!

Su rostro esbozó una mueca, lo que ella tomaba por una sonrisa, al darse media vuelta y dejar al vampiro a solas con su miedo hasta el anochecer.

Para ser un lugar vinculado a la muerte, la Ciudad de los Muertos gozaba de gran popularidad entre los vivos. Los habitantes de Aguas Profundas de todas las edades y clases sociales siempre acababan yendo a parar a sus colosales mausoleos y sus sencillas tumbas para los desfavorecidos: guerreros, capitanes de mar, plebeyos... Las diferencias que pudieran haber tenido en vida dejaban

de tener sentido a medida que su mortalidad los unía en el sueño común. La hierba mecida por el viento, los árboles de sombra generosa y las hermosas estatuas aportaban un aura de placidez al lugar. Durante el día, la pequeña « ciudad » era un remanso de paz para los visitantes. Por la noche, sin embargo, eran otros los que acudían al cementerio: quienes preferían hacer sus transacciones bajo la desvaída luz de la luna y las estrellas, quienes no querían testigos de sus tratos y mercadeos.

En el centro de la necrópolis se alzaba un monumento erigido apenas unos años atrás. Construido con intención de rendir homenaje a los habitantes primigenios de Aguas Profundas, aquella estatua enorme era una maravillosa obra de arte. Labrados a tamaño natural sobre aquella piedra de casi veinte metros de altura, decenas de guerreros aparecían enzarzados en combate con toda suerte de adversarios no humanos. Muy ancho en su base, el monumento se iba estrechando a cada nivel hasta verse coronado en el pináculo de aquella lucha interminable por un héroe solitario. Congelados para siempre en el momento culminante de la acción, los orcos atravesaban a sus oponentes con azagayas y los aguerridos espadachines arremetían a estocadas contra los seres del averno. Heroicas o monstruosas, todas las figuras representadas fenecían con similar despliegue de dramatismo.

Allí había encontrado el vampiro a Maia por vez primera, muchos meses atrás, cuando la muchacha todavía se dedicaba al vil comercio carnal. Jander esperaba volver a verla allí aquella noche.

Jander se presentó como un elfo, caminando pero sin dejar huellas en la nieve. Un poco antes de llegar al monumento, se detuvo. Un círculo blanquecino rodeaba la escultura colosal, y el característico intenso olor del ajo impregnaba el frío aire de la noche. Al oír un gemido apagado, Jander levantó la mirada. Con ironía deliberada, Shark había amarrado a la camarera al primigenio héroe de piedra que coronaba la rocosa aglomeración de combatientes. Atada de pies y manos con cuerdas, la muchacha tenía una mordaza de tela que no terminaba de acallar sus sollozos de temor.

Sin apresurarse, Jander rodeó el círculo de ajos hasta que descubrió una pequeña brecha de medio metro en la barrera aparentemente infranqueable. Tras un segundo de vacilación, dio un paso al frente y entró en el círculo. Se veía que era una trampa, pero ¿qué otra alternativa tenía?

Junto a la base del monumento, de pronto soltó un grito y cayó al suelo. Su pie se había visto atrapado en un cepo para animales de aguzados dientes de madera y oculto con astucia. Al caer al suelo, un segundo cepo aprisionó una de sus manos. Los dientes de la trampa estaban empapados en agua sagrada. De las heridas del vampiro empezó a brotar vapor y sangre reluciente a la luz de la luna.

Con su mano buena, Jander consiguió astillar la madera que mordía su tobillo y su muñeca. Se puso en pie de un salto, a la espera de un segundo ataque. Pero

éste no se produjo.

Jander se acercó a la escultura estremando la precaución, con los ojos atentos a la nieve que se extendía ante sus pies. Escondidas con habilidad, había varias trampas más destinadas a él. Caminando con cuidado, evitó un cepo tras otro.

—Estoy aquí, Maia —avisó el vampiro, sin levantar demasiado la voz—. Ya estás a salvo.

La figura de piedra que había delante de él representaba a una guerrera con una larga trenza de pelo a la espalda. Jander llevó la mano hacia ella, preparándose para trepar hasta donde Maia se encontraba, pero la estatua de repente sonrió y volvió a la vida. Sin perder un segundo, Shark empuñó una pequeña ballesta y disparó una saeta de madera al pecho de Jander, quien se encontraba apenas a un par de metros de distancia.

Jander soltó un gruñido por efecto del impacto, si bien el dardo rebotó en su cuerpo y cayó al suelo.

Shark se quedó boquiabierto. Con una sonrisa malévola, el vampiro se tocó el pecho con su dorado dedo índice. Demasiado tarde, Shark se acordó de la cota de malla que había visto en la casa de Jander. Shark se cubrió con la capucha, tornándose invisible, y saltó a un lado. La mano del vampiro se cerró sobre su capa, pero Shark al momento se soltó y salió corriendo.

Jander asimismo echó a correr en su persecución.

Al cabo de un momento, Shark comprendió que el chupasangres no necesitaba verla para seguir sus pisadas en la nieve. Sin pensárselo dos veces, dio un salto enorme, se agarró al poderoso brazo de un orco de piedra y se izó a pulso. No sin dificultad, finalmente consiguió encontrar acomodo encima de una enorme cabeza con yelmo de combate, sobre la que aguardó inmóvil, conteniendo el aliento.

Durante un segundo, el vampiro de piel bruñida se quedó tan inmóvil como la misma estatua, mirando a su alrededor con obcecación, como si su fuerza de voluntad bastase para quebrar los mágicos poderes de Shark. Su mirada pasó por ella sin verla. Por fin, Jander se dio media vuelta y empezó a trepar.

Cuando el vampiro se encontraba ya a la mitad de su ascensión por el monumento, Shark bajó al suelo en silencio y se ajustó bien la capucha, para que no le cayera en el momento más inoportuno. Tenía que obrar con rapidez, antes de que el vampiro se fijase en sus reveladoras pisadas impresas en la nieve.

Tras acercarse al círculo de ajos, cerró la brecha con las cabezas que llevaba consigo. El vampiro estaba atrapado: ni siquiera podría atravesar el círculo volando. Shark volvió a la base de la escultura y empezó a trepar en persecución de su presa.

Por su parte, Jander seguía ascendiendo con movimientos rápidos y seguros pero no precipitados o antinaturales. No quería que Maia reconociera su

verdadera naturaleza. Su prudencia obraba en beneficio de Maia, que lo estaba siguiendo a un ritmo vertiginoso, trepando sobre los guerreros enzarzados en batalla con tanta presteza como si lo hiciera por un árbol de ramas retorcidas.

Jander llegó a lo alto. Se produjo un silencio, y Shark supo que el chupasangres estaba con la vista fija en el símbolo sagrado que ella había dispuesto sobre el cuerpo de Maia. Con cuidado, en silencio, Shark continuó subiendo, atento a los sonidos que llegaban desde arriba.

—¡Protégeme, Lathander! —gritó Maia, con el miedo pintado en la voz, cuando Jander finalmente le quitó la mordaza de la boca—. ¡Por favor, no me mates! ¡Ella... Ella me ha dicho lo que eres! ¡Haré lo que quieras, pero por favor no me mates!

Un silencio preñado de asombro. Tras subir a lo alto de un arquero moribundo, Shark pudo disfrutar de la respuesta del chupasangres.

—No, Maia —repuso la voz de Jander, súbitamente fatigada—. No voy a matarte. Yo... Deja que termine de soltarte.

Shark en aquel momento lo vio. Invisible pero tensa, vio cómo Jander se acercaba para desatarle las manos a la muchacha todavía presa del histerismo. Tras desatarle las manos, el vampiro se arrodilló para soltar las cuerdas que amarraban sus tobillos. Un estallido de luz brotó del pequeño medallón rosado escondido entre los pliegues de la falda de Maia. El conjuro de Shark había funcionado a la perfección.

El chupasangres trató de protegerse los ojos con los brazos, tropezó y se despeñó del monumento. Shark se agarró con una mano a un troll agonizante y contempló la caída de Jander. Su cuerpo de repente se estremeció en el aire y se convirtió en el de un pequeño murciélago de color pardo. El murciélago aleteó un instante y remontó el vuelo hacia lo alto. Shark oyó que Maia estaba sollozando mientras terminaba de liberarse de sus ataduras. Sin dejar de sollozar, la camarera finalmente emprendió el descenso del monumento. Shark hizo caso omiso. Maia ya no le servía para nada.

Su atención seguía concentrada en el vampiro. Asomándose peligrosamente de las espadas y jabalinas labradas en la piedra, Shark recurrió a un pequeño saquito de cuero que llevaba amarrado al cinto. Un instante después, una lluvia de granos de trigo cayó sobre el vampiro. Era éste el recurso preferido por Shark para enfrentarse a un chupasangres convertido en murciélago. Los granos de trigo servían para confundir los sentidos del murciélago, que al momento empezaba a volar de forma errática.

Sin embargo, Jander no se dejó desorientar. El minúsculo murciélago sólo perdió el rumbo un segundo, antes de seguir dirigiéndose directamente al rostro de Shark. El manto de invisibilidad de ésta de nada servía contra los sentidos aguzadísimos de que el vampiro disfrutaba en su forma de murciélago. A medio metro escaso de sus ojos, el pequeño animal abrió sus fauces plagadas de

colmillos afilados.

Presa del pánico, Shark agachó la cabeza y resbaló en el saliente rocoso cubierto de nieve. Cayó hacia las jabalinas de piedra que apuntaban hacia lo alto. Shark no gritó, contentándose con soltar un gruñido cuando el descenso mortal se vio frenado en seco: su capa se había enganchado en la azagaya de un monstruo. Aunque el repentino estirón le produjo un intenso dolor en la garganta, seguía viva y coleando.

Suspendida en el aire, meciéndose ligeramente, Shark se maldijo en silencio mientras mentalmente se afanaba en dar con una salida a aquel atolladero. No disponía de encantamientos que le pudieran ayudar en aquella situación, de conjuros capaces de transformar su envoltura o hacerla volar o flotar en el aire. Gruñendo por el esfuerzo, estiró el brazo al máximo y trató de asir la lanza de piedra que la mantenía en suspenso. No logró alcanzarla. Tendió el brazo hacia su derecha con intención de agarrarse al rostro repugnante y porcino de un orco de piedra empeñado en rematar a un oponente. Sus dedos sólo consiguieron aferrarse al aire.

Más asustada de lo que había estado en décadas, Shark alzó la mirada al cielo de la noche.

La silueta del chupasangres se recortó en el cielo estrellado mirándola directamente desde arriba. Y entonces, lentamente, se movió. Uno de sus brazos trató de alcanzarla.

Soltando un chillido incoherente, Shark se apartó de su mano. La tela de su capa se rasgó en aquel momento, con el resultado de que su cuerpo de repente se encontró unos centímetros por debajo de su situación anterior. Por lo menos, el vampiro ahora ya no podía alcanzarla con la mano. Aunque, eso sí, el chupasangres siempre podía reptar por la piedra y...

—Dame la mano.

Shark tardó unos instantes en comprender lo que le decía el vampiro, tan sorprendentes resultaban aquellas palabras. Jander insistía en tenderle la mano desde la pared rocosa.

—¡Dame tu mano! Así no puedo alcanzarte...

La tela de la capa se rasgó unos centímetros más todavía. Shark miró hacia abajo. Media docena de metros por debajo le esperaban las afiladas puntas de las jabalinas de piedra de los guerreros enzarzados en combate.

—Resiste, Shakira. Voy a salvarte.

El vampiro dorado empezó a reptar pared abajo en su dirección.

Shark, de repente, comprendió con certeza que Jander Sunstar no se proponía acabar con ella. Lo que quería era salvarla, sacarla de aquel aprieto mortal. Ella, Shark, quien había dedicado su vida entera al noble arte de la muerte, por una vez había fracasado a la hora de eliminar a una presa. Con el agravante de que ahora le iba a deber la vida al ser que se había propuesto destruir. Si la mano cálida de

ésta se cerraba sobre la suya, nunca más estaría en condiciones de empuñar un arma. Nunca más sería la verdadera Shark.

Ni siquiera tuvo que pensarlo. Irguiéndose en el aire, levantó ambas manos y se aferró a la tela de su capa.

—Es Shark quien te envía a los Nueve Infiernos —dijo en voz alta.

Por una vez, ella misma era la destinataria de aquellas palabras.

Cuando ya los dedos del vampiro estaban a punto de alcanzarla, Shark sonrió como la depredadora que era, escupió al rostro noble y hermoso del otro y rasgó por completo la tela de su capa.

Seis de espadas

William W. Connors

William W. Connors es conocido sobre todo por su trabajo en la línea de juegos Ravenloft. Connors diseñó el sistema de juegos Saga, lo que le valió algunos premios, y creó el ordenamiento de campaña de Dragonlance: La Quinta Era. Hoy colabora como artista y escritor independiente con el Moonlight Studio y trabaja como director artístico y gráfico para la empresa Fast Forward Entertainment.

Publicado por primera vez en *Realms of Magic*.

Edición de Brian M. Thomsen y J. Robert King, diciembre de 1995.

Muchas veces me he preguntado qué sucede con los personajes de un juego de Dungeons & Dragons una vez que se ha terminado la partida. Está claro que los personajes no están muertos, pero tampoco se encuentran embarcados en una de sus aventuras. Lo que no me parece muy justo. A mi entender, lo más probable es que hayan pasado a una especie de jubilación, que añoren las emociones vividas en sus antiguas existencias y pasen un montón de tiempo contándose batallitas. Este relato está basado en dicha premisa. Para quienes estén interesados en los detalles curiosos, añadiré que cada uno de los Seis de Espadas fue bautizado en honor de alguno de mis jugadores de béisbol preferidos en el momento de escribir la historia. Suelo hacer este tipo de cosas.

WILLIAM W. CONNORS

Marzo de 2003

Lo último que Jaybel vio fue el reflejo de la luz de la luna en la plateada hoja de la espada. Quince años atrás, cuando él y sus amigos más queridos corrieron tantas aventuras en las Tierras Centrales Occidentales, un final así habría resultado casi predecible. En aquellos tiempos, Jaybel era conocido sobre todo por su habilidad para abrir cerraduras con ganzúa, dismantelar las trampas del enemigo o deshacerse con discreción de un oponente. Era sabido que los adeptos a estas labores no solían mantenerse mucho tiempo con vida. De hecho, en más de una ocasión, Jaybel sólo se había salvado del negro abismo de la muerte merced a los poderes sanadores de la compañera Gwynn.

En todo caso, en los años posteriores, Jaybel había abandonado aquella vida de aventuras. Después de los trágicos sucesos acaecidos durante las últimas andanzas de su banda, cuando se vieron obligados a dejar al enano Shandt a merced de la dudosa piedad de una tribu hobgoblin, aquella clase de vida perdió buena parte de su encanto. Lo que era más, después de tan terrible muerte, cada uno de los miembros del Seis de Espadas pasó a ver las cosas de modo muy diferente.

—Yo ya he hecho mi fortuna —anunció Jaybel a sus camaradas—. Y ahora lo que quiero es descansar y disfrutar un poco de ella.

Lo siguiente que hizo fue pedirle a Gwynn que se casara con él, y a ésta le faltó tiempo para darle el sí. Tras separarse de sus compañeros, Gwynn y él se fueron a vivir a la gran ciudad de Aguas Profundas.

Con los tesoros obtenidos en lóbregos túneles olvidados y en un sinfín de aventuras, Jaybel y Gwynn hicieron construir un hogar elegante pero modesto. La vivienda contaba con una capilla, en la que ella podría enseñar su fe, y un taller de herrería, para que él siguiera manteniendo los dedos y los ojos aguzados.

Gwynn y él fueron felices durante cerca de década y media. La tragedia había quedado atrás, y ahora podían disfrutar de una nueva vida. Cuando Jaybel reflexionaba sobre aquellos lejanos días, siempre decía lo mismo:

—Lo raro es que no esté muerto.

Pero ahora sí que lo estaba.

El metálico chocar del acero contra el acero resonaba en unos oídos tan acostumbrados a él que muy bien podrían haber pertenecido a un sordo. A cada nuevo impacto, las chispas relucían en el aire de la noche, alzándose cual luciérnagas inquietas, cual rojizas estrellas fugaces, cual efimeros meteoritos que fueran a estrellarse en el suelo de piedra. El sol se estaba poniendo y la noche empezaba a cerrarse sobre la ciudad de Raven's Bluff. Una y otra vez, Orlando repetía el ritual característico de su profesión. El martillo caía, las chispas saltaban y la hoja de un arado empezaba a cobrar forma.

Cuando el utensilio de labranza quedó terminado, el ruido cesó y el carbón en ascuas de la fragua se puso a enfriar. De piel morena y bruñida, Orlando empezó a dejar las herramientas en su sitio, sin advertir que una forma de ébano había aparecido en la abierta puerta de la herrería.

Durante una fracción de segundo, la sombra cubrió el umbral, taponando las estrellas y la luna en cuarto creciente. A continuación, con la gracia de un felino depredador, cruzó el portal sigilosamente y entró en la sofocante atmósfera del taller del herrero. En ausencia de los estrepitosos martilleos, la sombra avanzaba en un silencio que se diría sobrenatural.

Sin más preámbulos, una voz sepulcral resonó en la penumbra. A pesar de ser pronunciadas en poco más que un murmullo, la entonación y claridad de las palabras consiguió que éstas fueran tan audibles como un grito.

Jaybel y Gwynn han muerto.

Orlando se detuvo en seco, con su mano todavía cerrada sobre el mango del gran martillo medio suspendido de un gancho de hierro en la pared. La voz hizo que un estremecimiento le recorriera la espalda y la piel se le pusiera de gallina, igual que había sucedido la última vez que la oyó, muchos años atrás. Orlando se volvió lentamente, con el martillo en la mano y tratando de descubrir con la mirada el punto de origen de la voz. Como siempre sucedía cuando ella lo deseaba, Lelanda y la oscuridad eran una.

Cálmate, Orlando —dijo la noche—. No soy yo quien los ha matado.

—En ese caso, déjate ver —respondió el herrero.

Como no fuera una jarra de cerveza en alguna pelea de taberna. Orlando llevaba años sin empuñar arma alguna. Con todo, el paso de los años no habían terminado de enmohecerle los reflejos aguzados por los años de aventuras. Si la hechicera intentaba alguna cosa, vendería muy caro el pellejo. A la vez, Orlando no ignoraba que el desenlace de la eventual lucha sólo podía ser uno. Era dudoso que Lelanda hubiese dejado de practicar la magia. Probablemente era aún más diestra en ella que antes. Los embotados reflejos de Orlando tan sólo servirían para procurarle un breve entretenimiento.

Para sorpresa de Orlando, la oscuridad de repente se abrió ante sus ojos. El

rostro de Lelanda, coronado por unos cabellos del color del carbón en ascuas y ornado con unos ojos esmeralda similares a los de un gato, apareció a menos de un metro de distancia de donde se encontraba. Como siempre, Orlando se quedó anonadado ante el contraste entre su belleza externa y el alma malévola que anidaba en el interior.

Si atacaba en aquel momento, la hechicera no tendría opción de salvarse. Los músculos de su brazo entraron en tensión, pero no fue capaz de descargar el golpe. Primero tenía que escucharla.

—¿Satisfecho? —preguntó ella.

Su voz, que ahora ya no sonaba distorsionada por el mágico velo de las sombras, resonó suave y atrayente. Orlando sabía que, como su belleza, su voz era una ilusión mortal. Por mucho que supiera la verdad, el pulso se le aceleró.

El antiguo guerrero trató de no dejarse distraer y formuló la única pregunta que tenía sentido.

—¿Qué les sucedió?

—No fue un accidente —dijo Lelanda, posando la mirada en el martillo que él seguía empuñando. Orlando sonrió con embarazo y lo tiró sobre el tablero de trabajo. Ella le devolvió la sonrisa.

—Los han matado.

—¿No habrás sido tú? —preguntó él.

—Nada de eso —contestó ella—. Me dirijo a Aguas Profundas a dar con quienes hayan sido. En los viejos tiempos nos ganamos muchos enemigos.

—También amigos —recordó el herrero.

Orlando volvió a ver a Shandt lanzarse con su hacha encantada contra las huestes de hobgoblins que terminaron por engullirlo. Este último recuerdo del simpático enano distaba de ser agradable.

—Si salimos por la mañana, podemos estar allí en pocos días —dijo Lelanda—. Conozco... unos atajos.

—Si salimos ahora mismo, podemos llegar antes —dijo Orlando—. Con una hora me basta para prepararme.

Orlando se movía por su casa a oscuras sin necesidad de que la llama temblorosa de una vela iluminase su camino. Fuera, Lelanda estaba sentada inmóvil a lomos de un caballo más negro que la misma noche. Orlando sabía que estaba ansiosa de ponerse en marcha, razón que lo llevaba a no perder el tiempo mientras iba de una habitación a otra. Las paredes de su hogar estaban decoradas con espadas, escudos y otros recuerdos de sus años de aventuras. Como un ladrón en su propia vivienda, echó mano a tres de aquellos recuerdos.

El primero de ellos era *Talon*, la espada curva que había encontrado en un oscuro laberinto subterráneo situado bajo el lugar que los hombres de las arenas

decían que había sido el escenario de la Batalla de los Huesos. La arcana hoja siempre era eficazísima en el combate con los muertos vivos. Tras sacarla de su lugar de honor sobre la chimenea, Orlando la enfundó en la vaina que llevaba amarrada a su negro cinturón de cuero.

Lo siguiente que cogió de la colección fue un peto de bronce. Eran incontables los oponentes que habían aprendido demasiado tarde que dicho peto tenía la propiedad mágica de devolver rebotados hasta los proyectiles más mortíferos. Las flechas, los dardos y hasta las balas se habían demostrado inútiles ante el conjuro de aquel peto de bronce.

Orlando quitó el peto al maniquí de madera que guardaba un vacío corredor de la planta baja. Cuando la armadura de color entre amarillento y anaranjado se ajustó al musculoso pecho de Orlando, éste advirtió que el paso de los años había provocado que ahora le resultara un poco más estrecho.

Tras haber recobrado la espada y la armadura, Orlando cogió el tercer objeto que se proponía llevar encima: un amuleto de la buena suerte. Tras detenerse ante el pequeño altar adyacente a su dormitorio, Orlando descolgó de un gancho un pequeño amuleto de plata y se lo colgó al cuello. Por puro acto reflejo, sus dedos recorrieron la superficie del amuleto, siguiendo los contornos de las dos hachas cruzadas que eran el símbolo del dios de los enanos Clangeddin Barabplatá. El sencillo amuleto carecía de propiedades mágicas, pero había sido un regalo de Shandt. Como éste se lo había dado apenas cinco horas antes de que el noble enano se encontrara con su destino en la Antípoda Oscura, Orlando era incapaz de mirarlo sin acordarse de la ancha sonrisa traviesa y los ojos relucientes de su compañero desaparecido. El recuerdo le arrancó una sonrisa a la vez que una lágrima.

Orlando finalmente salió de la casa, cerró la puerta y fue a reunirse con Lelanda en el establo. Lelanda acababa de ensillar a *Zephyr*, el caballo tordo de Orlando.

Sin decir palabra, el guerrero puso el pie en el estribo, subió a su montura y salió del establo al trote. Pasaron muchos kilómetros antes de que los dos viejos aventureros Intercambiaran unas palabras.

Orlando tiró de las riendas de *Zephyr*. Bien adiestrado y deseoso de complacer a su amo, el animal frenó el trote y se detuvo. El enigmático caballo negro que Lelanda montaba hizo otro tanto, sin que Lelanda en apariencia diera ninguna orden a su montura. El caballo parecía saber siempre lo que su ama esperaba de él.

—¿No te parece que nos hemos desviado un poco de nuestro camino? —inquirió Orlando.

—Sólo un poco —contestó la hechicera—. Se me ocurrió que sería buena

idea que nos detuviéramos en la propiedad de Jolind para contarle lo sucedido. Está claro que no querrá venir con nosotros, pero no es menos cierto que ella también formaba parte de los Seis de Espadas. Tiene derecho a saber lo que ha pasado.

Orlando se sorprendió ante aquellas palabras. A lo largo de sus años de correrías, Lelanda siempre mostró bastante desapego hacia los miembros de los Seis de Espadas. A sus ojos, éstos venían a ser unos guardaespaldas y ojeadores adeptos a los conjuros de curación que le permitían explorar los misterios de la magia, recobrar objetos mágicos raros y, en general, poner en práctica su arte arcano. Quizá el tiempo había ablandado su corazón. También era posible que el desvío tuviese su origen en un propósito encubierto.

Con ayuda de la magia de Lelanda, los kilómetros iban pasando como rápidas imágenes captadas de reojo. Incluso a tal velocidad, necesitaron varias horas para divisar el torreón de Jolind. Cuando llegaron al llano en cuyo centro se alzaba el torreón, ambos jinetes detuvieron sus monturas.

—Jolind ha hecho una labor excelente en este lugar —indicó Orlando, señalando con el mentón el poderoso bosque que rodeaba aquel claro—. Recuerdo cómo era este lugar cuando lo vimos por primera vez. La tierra era tan árida que aquí no crecían más que malas hierbas.

—Yo iré primero —dijo Lelanda, haciendo caso omiso del comentario—. Jolind siempre ha sido muy celosa de su privacidad, y lo último que quiero es ganarme la enemiga de una druida en el corazón de su propio bosque.

Lelanda se cubrió con la capucha de su capa, de forma que los colores rojizos de sus cabellos desaparecieron en una espesa oscuridad. Mientras la contemplaba, Orlando reparó en que era incapaz de concentrar su mirada en ella. Aunque sabía perfectamente dónde se encontraba, sólo la veía como una imagen efímera percibida de pasada.

Volveré lo antes posible —dijo la oscuridad.

Antes de que pudiera responder, Orlando advirtió que de pronto se había quedado a solas con los caballos a un lado del camino. La tensión nerviosa a punto estuvo de hacer que se echara a reír, si bien aquella voz macabra le había provocado un gélido estremecimiento en la espalda.

Mientras esperaba el regreso de su compañera, Orlando abrió una de las alforjas de su caballo y sacó una manzana. Tras hurgar un poco más con la mano, a continuación cogió un cuchillo pequeño. Con un habilidoso golpe de muñeca, rebanó la fruta en dos mitades exactas. Entonces limpió la hoja, la devolvió al interior de la bolsa de cuero, ofreció una de las mitades a su caballo y miró la otra mitad durante un segundo. Encogiéndose de hombros, finalmente ofreció la segunda mitad a la montura de Lelanda. El animal de ébano contempló la ofrenda un segundo, soltó un resoplido y apartó la cabeza. Orlando volvió a encogerse de hombros y se comió la mitad de la manzana. Los primeros trazos

del amanecer empezaban a iluminar el horizonte, y Orlando de pronto tuvo la desagradable sensación de que el caprichoso talante del caballo apuntaba a que la jornada iba a plantearle muchos problemas. No se equivocaba.

Jolind está muerta —dijo de pronto la familiar voz de la oscuridad—. *Su cuerpo todavía está caliente. El asesino aún debe de andar cerca.*

El interior del torreón trajo recuerdos a Orlando de cuando los Seis de Espadas lo exploraron por primera vez.

En aquellos días, los alrededores del torreón estaban dominados por un dragón negro que se había asentado en la comarca. La zona entera había sido emponzoñada por el monstruo y rebosaba de charcas ácidas, enjambres de insectos con aguijón y enormes macizos de zarzas espinosas que se habían hecho con los torturados restos del viejo bosque. Desde que habían entrado en aquella región, la druida Jolind se había estado mostrando solemne y taciturna. Toda aquella destrucción no podía quedar impune, juraba.

Cuando llegaron al torreón, una estructura en ruinas construida por manos desconocidas muchos siglos antes del nacimiento de los Seis de Espadas, Jolind encabezó el ataque al dragón. Que dirigiera los elementos naturales contra la bestia fue decisivo para destruir al dragón.

Dieciocho meses más tarde, cuando la partida se deshizo, Jolind anunció su intención de volver a aquel lugar y devolverle al bosque su antigua y perdida gloria. Cosa que cumplió con creces.

Con todo, Jolind no restauró el torreón. O, mejor dicho, no lo hizo del modo que Orlando hubiera hecho. Las paredes y los suelos del interior fueron demolidos y la estructura fue cubierta con una gran cúpula de cristal, bajo la cual Jolind situó una fuente de agua espumeante. La combinación de aquella cúpula similar a un gran ojo de pez y el agua espumeante de la fuente hacía que la atmósfera en el interior fuera cálida y húmeda.

En circunstancias normales, una atmósfera así hubiera resultado insoportable. Sin embargo, los cuidados de Jolind habían conseguido transformar el interior en un paraíso tropical. Grandes ramas de hiedra ascendían graciosamente por las paredes puntuadas con flores de brillantes colores. Los rayos de la luz matinal, proyectados a través de las facetas de la cúpula de cristal, iluminaban una docena de árboles y las coloristas mariposas que volaban entre éstos.

Los horrores del pasado habían sido borrados por la mano cuidadosa de la druida. Por desgracia, ahora se habían visto reemplazados por los horrores del presente. En el corazón de todo ese esplendor se extendía un charco rojizo que olía a cobre. Y en el centro de la gran mancha carmesí yacía el muerto cuerpo de la druida Jolind, cuya cabeza había sido limpiamente cercenada del cuello.

Orlando tuvo que hacer acopio de todo su valor para acercarse al cadáver.

Jolind había sido una amiga, una compañera... y más. Durante un tiempo, el guerrero y la druida fueron amantes que buscaban calidez el uno en los brazos del otro. La relación duró menos de un año, pero durante ese período ambos aprendieron mucho sobre la filosofía y la profesión del otro. Orlando aprendió a apreciar con sinceridad los secretos de la naturaleza, el delicado equilibrio del entorno, el lugar que él mismo ocupaba en el orden natural. Jolind nunca le había tenido miedo a la muerte. Tal como ella lo veía, la muerte no era sino el final de la vida. Para Orlando, la muerte siempre había sido un enemigo al que convenía mantener a distancia. Al final —lo sabía— la muerte acabaría por imponerse. Hoy, sin embargo, prefería mantenerse lo más alejado posible de aquel enemigo inmisericorde.

—Una forma horrible de morir —murmuró.

Jaybel y Gwynn fueron muertos de la misma manera —apuntó una voz surgida de la nada.

Aunque aquella voz seguía irritándolo. Orlando había empezado a acostumbrarse a las macabras cadencias que resonaban en el vacío. A Orlando le dejaba atónito lo fácil que le resultaba acostumbrarse otra vez a las viejas formas de pensar. A todo esto, en aquel momento se dio cuenta de que había desenvainado *Talon* sin pensarlo. Por puro instinto, el viejo guerrero ya se aprestaba a defenderse del asesino de Jolind.

—La lucha fue enconada —repuso Orlando, fijando la mirada en la tierra removida que había en torno al charco de sangre y el cuerpo decapitado—. Pero hay algo que no entiendo. Todas estas pisadas pertenecen a las sandalias de Jolind. El asesino no parece haber dejado la menor huella de su paso.

Es posible que se trate de un doppelganger u otro ser capaz de transformar su envoltura corporal. Si el asesino asumió la forma de Jolind, ello explicaría que sea imposible distinguir unas huellas de otras.

—Lo dudo —contestó el guerrero. Orlandoladeó la cabeza y dijo—: La posición de las huellas indica que son producto de una sola persona. ¿Y si se tratara de un ser espectral? ¿Te acuerdas del vampiro al que dimos caza no lejos de Lanza de Dragón? Aquel chupasangres no dejaba rastro de su paso, no proyectaba sombra ni hacía el menor sonido al moverse.

Al momento deseó no haber mencionado aquel episodio. Fue en la vieja cripta donde se ocultaba el féretro del vampiro donde Lelanda dio con aquel misterioso velo de sombras.

Es posible —respondieron las enigmáticas sombras del jardín—, *aunque me parece poco probable. Este lugar está protegido contra la intrusión de vampiros y otros seres espectrales. Si el asesino fuera un ser de esa clase, sólo pudo entrar en el torreón merced a unos poderes verdaderamente extraordinarios. Por la cuenta que nos trae, espero que no sea éste el caso.*

Orlando guardó silencio unos minutos. Esforzándose en rechazar los

pensamientos sombríos que atenazaban su mente, trató de concentrarse en lo que estaba a la vista. Con pasos medidos, recorrió una y otra vez la estancia, recurriendo a su experiencia en combate para tratar de solventar aquel rompecabezas cuyas piezas habían sido desperdigadas en la oscuridad de la víspera.

Al poco, algo le llamó la atención. Orlando metió la mano en un arbusto tan hermoso como erizado de dolorosos pinchos y, quejándose y jurando, sacó un palo de madera de casi un metro de largo. Pintado con una especie de esmalte blanco reluciente, el bastón resultaba desagradablemente frío al tacto. Y sin embargo, por pasadas experiencias, Orlando entendía que estaba más caliente de lo predecible.

¿Qué has encontrado? —preguntó el jardín vacío.

Orlando de repente comprendió que lo que en realidad le incomodaba no era tanto el hecho de que no pudiera ver a Lelanda, sino la naturaleza espectral de la voz que llegaba a través del velo. La muerte y la oscuridad ya resultaban excesivas de por sí en el lugar donde se encontraban. Orlando ya no aguantaba más aquella conversación unidireccional.

—¡Quítate ese maldito velo y te lo enseñaré! —espetó.

Casi al momento, la sombra de un peral se iluminó y la elegante hechicera apareció ante sus ojos. Lelanda se había prestado a su requerimiento de forma instantánea, de forma que el acento hostil de su voz ahora parecía innecesario.

—Lo siento —musitó Orlando—. Pero no sabes lo nervioso que me pone todo eso.

Orlando esperaba que la otra se mostrase tan beligerante como en el pasado. Para su sorpresa, la respuesta de Lelanda fue perfectamente razonable.

—No —contestó ella—. Supongo que no lo sé. Hace mucho tiempo que no he tenido un compañero de viaje. Así que me he acostumbrado a ir con el velo por todas partes. Trataré de no volver a usarlo más que en caso de emergencia.

Se produjo una breve pausa, un momento de abierto contraste con la violencia que se había desatado en el lugar. Orlando se quedó sin saber qué decir.

Lelanda tampoco parecía mostrarse muy cómoda. Finalmente retomó la conversación allí donde la habían dejado.

—Te preguntaba qué habías encontrado... —recordó.

—Creo que se trata de un trozo del cayado que Jolind siempre llevaba consigo a todas partes. Está tan frío como las ventiscas de nieve que conjuraba.

Lelanda ladeó la cabeza y miró el bastón roto. Sus labios se fruncieron al fijarse en su extremo quebrado y en los diversos puntos en los que la madera aparecía maltrecha en extremo.

—Alguien aplicó una magia muy poderosa a este cayado —explicó—. No era fácil romper un bastón así. El arma que hizo esas muescas en la madera y terminó por quebrarla tuvo que ser igual de potente, por lo menos. Tendremos

que andarnos con precaución.

El silencio volvió a hacerse en el jardín. Orlando de nuevo revolvió entre los matorrales y finalmente sacó el otro extremo del bastón de Jolind.

Lelanda contempló la seccionada cabeza de Jolind, fijando la mirada en los ojos muertos como si quisiera adivinar los últimos pensamientos de la druida. Lelanda entonces dio unos pasos hacia Orlando, a quien indicó que se acercara. Éste así lo hizo, reuniéndose con ella a mitad de camino entre los arbustos y el cadáver.

—El examen del cuerpo y el lugar nos ha aportado alguna información, pero Jolind puede proporcionarnos nuevos datos.

—¿Nigromancia? —apuntó Orlando. La palabra resonó tan amarga como el sabor en su propia boca reseca. Lelanda asintió. Orlando soltó un gruñido.

—Imagino que no hay otro remedio. Lo mejor es hacerlo cuanto antes.

—Tendré que...

—Lo sé —cortó él.

La bruja se acercó al charco de sangre y la cabeza cercenada de Jolind. Tras dirigir una mirada nerviosa a Orlando, volvió a cubrirse con la capucha. Orlando al momento tuvo dificultad para verla con claridad. Por mucho que supiera en qué lugar exacto se encontraba, sus ojos sólo conseguían entrever una silueta encapuchada y borrosa a más no poder.

Las mágicas energías de la muerte y la oscuridad respondieron a las súplicas de Lelanda. La hechicera musitó unos conjuros poderosos cuyos sonidos Orlando no alcanzaba a comprender. De repente éste intuyó que la muerte estaba tironeando de su espíritu y sintió el hálito de una presencia extraña y cercana que ansiaba devorar su alma y apenas se veía contenida por el poder de la voluntad de Lelanda. Si ésta dejaba de concentrarse un segundo, las consecuencias podrían ser desastrosas. Por fin, el grito agónico de la hechicera invisible señaló que el encantamiento había llegado a su fin.

Orlando apretó los dientes cuando los ojos de la cabeza cercenada de Jolind se abrieron de improviso. Los delgados labios de la boca hicieron otro tanto, y un grito ahogado y sibilante resonó en el jardín. Incapaz de soportar aquella visión, Orlando volvió el rostro. Aunque sentía el impulso de vomitar, hizo lo que pudo por imponerse a su organismo traumatizado, sabedor de que un enemigo muy peligroso acaso estaba rondando muy cerca.

Jolind... —repuso la espectral nigromante—. *¿Puedes oírme?*

—Sssí —respondió una voz vacía y sin vida—. *¿Quién eres? Tu voz me resulta familiar... y distante a la vez.*

Soy Lelanda, Jolind. Estoy con Orlando. Hemos venido a ayudarte.

La cabeza cortada respondió con una risa áspera y carente de alegría.

—Me temo que habéis llegado un poco tarde, amiga mía —indicó.

Orlando de nuevo tuvo que esforzarse en no vomitar.

Lo sé. Y sentimos mucho lo sucedido. Pero queremos encontrar a la persona que te ha hecho esto. También ha matado a Jaybel y Gwynn. ¿Puedes ayudarnos? ¿Reconociste a tu asesino?

—Sí. Sé quién fue —murmuró Jolind.

En ese caso, dímelo, Jolind. Rápido... El conjuro empieza a desvanecerse.

Orlando no sabía qué era más macabro, si el espíritu viviente pero invisible de la hechicera o la cabeza, muerta pero perfectamente visible, de la druida.

—Kesmarex —susurró la cabeza.

Dicho esto, sus ojos volvieron a cerrarse y su mandíbula se inmovilizó.

El hechizo se había esfumado y, con él, el espíritu de la druida había desaparecido para descansar en compañía de los de sus ancestros.

Orlando esperaba que allí finalmente encontrara la paz. Su corazón dijo un último adiós a la mujer que tanto había significado para él mucho tiempo atrás. En aquel momento sentía unos enormes remordimientos por haberse alejado de su lado. Se preguntó qué misterios ignotos habrían muerto con ella. Una lágrima solitaria recorrió su mejilla bruñida.

—¿Kesmarex? —apuntó la bruja, quitándose la capucha de la cabeza y apareciendo de súbito junto a la druida muerta—. ¿Quién es ese Kesmarex?

—Más que quién, se trata de qué —respondió Orlando—. Es el nombre que los enanos que lo forjaron dieron al hacha de combate de Shandt. La palabra significa algo así como «la venganza del rey», si bien la expresión no puede traducirse bien a nuestro idioma.

—Pero Shandt murió... —repuso la bruja, sin terminar la frase.

Un silencio de aprensión se hizo entre los dos.

—Lo sé —dijo Orlando—. Es imposible que sobreviviera. —Tras pensarlo un momento, añadió—: Háblame más de la protección que rodea este lugar. ¿Estás completamente segura de que ningún ser espectral pudo haber entrado aquí?

Una hora más tarde, Orlando seguía sin comprender el sentido de las palabras de Jolind.

—Si fue Shandt, está claro que vendrá a por nosotros —observó—. Shandt no era de esos que dejan una labor a medias.

Sin responder, Lelanda siguió avivando la fogata que habían encendido en el centro del torreón de Jolind.

A lo largo de las últimas horas, sus hermosas facciones habían empezado a mostrarse ajadas y fatigadas. Orlando estudió su rostro, que seguía pareciendo gentil y delicado, con una inocencia en la expresión que casaba mal con el ánimo de víbora que había en el interior. Con todo, tras la fachada de su rostro se seguía adivinando la presencia de un componente humano.

—¿Qué te llevó a elegir una vida de aventuras? —se interesó Orlando.

—No sabría decirte —respondió la bruja—. Supongo que son cosas que pasan. Yo estudié en Aguas Profundas, donde recibí la educación privilegiada

reservada a la hija de un príncipe mercader. Sin embargo, mis estudios nunca terminaron de interesarme. Uno de los alumnos me contó que estaba siendo iniciado en la magia por una anciana que vivía en las afueras de la ciudad. Un día lo seguí sin que él se diera cuenta y descubrí dónde vivía la vieja. Una vez que el otro se hubo marchado, entré en la casa y pedí a la anciana que me educara en la magia. Ella me miró fijamente y se negó.

—Me enfurecí. Me temo que por entonces era una niña mimada y caprichosa. Cuando le ofrecí pagar por sus enseñanzas, se negó a aceptar mi oro. Yo hasta entonces nunca me había encontrado con una persona como ella, con una persona que no se dejara comprar. Tuve que insistir semanas enteras, pero al final accedió. Supongo que quería asegurarse de que mi interés era auténtico.

» Cosa de un año más tarde, un día fui a su hogar y la encontré muerta. La habían matado unos maleantes, unos asesinos al servicio de cierto oscuro sacerdote. Juré vengar su muerte. Hacerlo me llevó otro año. A aquellas alturas me había acostumbrado a la vida errante, de forma que no me apetecía demasiado regresar a Aguas Profundas. Nunca volví a la escuela o para ver a mi familia. Supongo que acabaron por pensar que el intento de vengar a mi mentora me había costado la propia vida. En todo caso, lo que ellos pudieran pensar por entonces ya no me preocupaba mucho.

Una bocanada de viento envolvió el torreón, retorciendo las llamas en el hogar y levantando una nube de ascuas al rojo. Lelanda las contempló en silencio, como si en ellas se escondiera algún significado oculto.

—¿Y tú? ¿Cómo escogiste una vida así? —preguntó.

—¿Alguna vez has tenido que trabajar el campo? —inquirió él a su vez.

—No.

—Si hubieras tenido que hacerlo, lo entenderías perfectamente.

Lelanda se echó a reír. Su risa resonó limpia y dulce, de un modo que Orlando nunca hubiera imaginado. En aquel jardín en el que antaño dieran muerte a un negro dragón y justo acababan de enterrar a una vieja amiga, Orlando empezaba a descubrir una faceta de Lelanda que hasta la fecha nunca le había supuesto. Como dotada de vida propia, su mano de pronto se posó sobre la de ella. Lelanda cesó de reír y posó su mirada en los ojos de Orlando.

—Orlando... —musitó. Y de pronto, su cuerpo se vio sacudido por un estremecimiento.

Todos sus músculos tornaron rígidos por un segundo, mientras que sus ojos amenazaban con salirse de las órbitas. El espasmo fue tan repentino como efímero. Lelanda se desplomó de bruces. La hoja de la gran hacha *Kesmarex* estaba clavada en su espalda.

Los revivificados reflejos del guerrero entraron en acción al momento. Si pensarlo siquiera, Orlando empuñó su espada encantada *Talon* y la interpuso entre su persona y la de quien pudiera estar empuñando aquella vieja hacha de

combate.

—¡Shandt! —exclamó—. ¿Eres tú?

Orlando al punto comprendió que su pregunta iba a quedar sin respuesta. De forma repentina, *Kesmarex* se elevó en el aire. Por mucho que su hoja estuviera empapada en la sangre de Lelanda, ninguna mano humana empuñaba el mango del hacha.

Orlando finalmente comprendió. Aunque siempre supo que el hacha de Shandt estaba encantada, hasta el momento no había comprendido el verdadero alcance de sus poderes. Años después de que su amo muriera, el hacha se había encargado de dar caza por sí sola a quienes tenía por responsables de la muerte de Shandt.

Trazando un amplio arco en el aire, *Kesmarex* se lanzó a por el guerrero. Éste retrocedió un paso, inseguro sobre el mejor medio de enfrentarse a un arma por nadie manejada. Cuando dirigió una estocada de su *Talon*, el hacha hizo un rápido molinete, tan habilidosamente como cuando Shandt empuñaba su mango.

—¡No lo entiendes! —gritó Orlando—. ¡No pudimos hacer nada!

El filo del hacha se lanzó contra sus piernas, obligándolo a saltar hacia atrás. Al poner los pies en el suelo, sintió que la tierra blanda cedía bajo sus botas. Al retroceder, se había situado sobre la misma tumba de Jolind. Incapaz de recobrar el equilibrio, Orlando finalmente resbaló y cayó de espaldas. La hoja del hacha centelleó en el aire a pocos centímetros de su nariz. Si hubiera seguido en pie, sin duda le habría cercenado la pierna por la rodilla.

—¡Shandt quería proporcionarnos tiempo para escapar! —gritó.

Inconmovible, el hacha se alzó en el aire como si su amo muerto la estuviera sosteniendo con ambas manos. Por fin, como la hoja de un verdugo en el patíbulo, *Kesmarex* se precipitó hacia su víctima. Orlando trató de rodar sobre sí mismo, pero el hacha mágica advirtió su propósito y alteró su curso. Con estrépito de metales, el filo cayó sobre el peto de bronce del guerrero, rajando el ambarino metal y mordiendo la blanda carne.

Un dolor ardiente anegó el cuerpo de Orlando. Unas nubes rojizas envolvieron su mirada. *Talon* se separó de su mano inerte, cayendo sin ruido sobre la recién excavada tumba de Jolind. Cuando el arma sedienta de venganza se elevó de nuevo para descargar el golpe final, Orlando llevó su mano a la herida abierta. Sus dedos palparon el metal retorcido, la carne expuesta, la sangre cálida y fluida.

Y algo más. Algo liso, cálido y reconfortante: el amuleto de Clangeddin Barbapлата. Sus dedos se cerraron en torno al medallón y lo arrancaron del cuello. Orlando levantó el amuleto en el mismo momento en que el hacha enorme iniciaba su descenso mortífero.

—¡Shandt era mi amigo! —exclamó—. ¡Yo estaba dispuesto a morir por salvarlo!

Atravesando el cielo sin nubes, la luz de la luna se proyectó a través de la cúpula de cristal y se cernió sobre el jardín. Los rayos de la luna iluminaron el cuerpo exánime de Lelanda, la recién excavada tumba de la druida y el hacha plateada que se aprestaba a vengar la muerte de su dueño.

La luz de la luna arrancó sendos destellos al filo del hacha y el medallón. Orlando se alejó unos pasos de la pared. Tras situar a *Talon* en su lugar habitual,ladeó la cabeza a izquierda y derecha para asegurarse de que la espada estaba bien recta en la pared. Orlando dio un paso al frente y levantó la empuñadura un centímetro insignificante.

—No le des más vueltas —tercio Lelanda, tumbada en el diván de la estancia —. Ya está bien como la has dejado.

Orlando asintió y se volvió hacia la mesa que estaba a sus espaldas. Con la mano derecha, hizo amago de coger el hacha *Kesmarex*, pero una fuerza invisible detuvo sus dedos cuando éstos ya se iban a posar sobre el mango. Orlando se llevó la otra mano al cuello y acarició el medallón de plata que pendía de la cadena recientemente reparada.

Sus pensamientos volvieron a la lucha en el jardín de Jolind. Se acordó del momento en que la gran hoja empezó a cernirse sobre su cabeza, del débil sonido de su propia voz en el jardín desierto, del estallido de luz que se produjo cuando alzó sobre su rostro el emblema sagrado. De un modo u otro, el hacha reconoció el amuleto y supo que el emblema de plata perteneció al mismo guerrero que antaño había empuñado su mango. Sabedora de que quien portara aquel medallón con las hachas cruzadas tan sólo podía haber sido amigo de su amo, *Kesmarex* de pronto cayó inerte. Su misión había concluido.

Orlando volvió al presente cuando una mano delicada se posó en su hombro. Al volverse se encontró con los ojos color esmeralda de Lelanda que le miraban a pocos centímetros de los suyos. El anillo de oro en el dedo de la mujer reflejó su rostro de forma distorsionada.

—Haces mal en estar de pie —dijo él, invitándola a volver al diván.

—No pasa nada —contestó ella—. La herida casi ha cicatrizado del todo. Cuelga el hacha y vámonos a la cama de una vez.

Con un gesto de la cabeza, Orlando alzó en vilo el arma mágica del lugar donde descansaba. Volviéndose a la pared, la dirigió hacia su lugar de honor encima del hogar. Junto a ella colgó el amuleto que le había salvado la vida.

—Puedes descansar tranquilo, mi viejo amigo —dijo la hechicera de cabellos rojizos.

Orlando no dijo nada, pero en su corazón supo que el deseo de Lelanda se había convertido en realidad.

El rosetón

Monte Cook

Tras cursar estudios en el taller de escritores de ciencia ficción y fantasía de la Universidad de Clarion West, Monte Cook ha escrito dos novelas y diversos relatos breves. En su faceta de diseñador profesional de juegos, Cook ha sido uno de los diseñadores del nuevo juego Dungeons & Dragons, entre otros muchos juegos de rol. Monte Cook tiene su propio pequeño estudio de diseño de juegos y vive con su mujer, Sue, en la región del noroeste de Estados Unidos.

Publicado por primera vez en *Realms of Mystery*.

Edición de Philip Athans, junio de 1998.

Un principio de la física cuántica establece que es imposible medir las cualidades de una partícula subatómica sin modificar dicha partícula por el mero hecho de mirarla. Con dicho principio en mente, tuve la extraña idea de escribir un relato que el lector estuviera en condición de modificarlo por el simple hecho de leerlo. Es ésta una historia que el narrador no quiere que leáis. Dicho esto, me atrevo a aventurar que quienes lean «El rosetón» no tendrán dificultad en detectar mi querencia por los relatos de H. P. Lovecraft, Clark Ashton Smith y otros escritores similares.

MONTE COOK

Abril de 2003

Aunque no haya mucha esperanza de que se cumpla mi deseo, yo espero que nadie llegue a leer esto.

Supongo que fue anteayer cuando por fin supe la verdad, pero todo empezó hace bastantes semanas. Lo que sucedió fue que estuve presente en la destrucción de la abadía de Byfor. Tuve que ir. El Maestro Erudito Tessen había sido mi mentor. Aquello era un poco como ir a decirle adiós para siempre a un viejo amigo.

Estábamos a finales de otoño, y el día había amanecido gris y nublado. Un viento del norte insistía en importunarnos con sus fieras garras. Quienes habían decidido acercarse a la abadía se arrebujaban en sus capas para protegerse del frío. Me sorprendió que tantos hubieran tomado la decisión de participar en aquella simonía.

La abadía era vieja, y llevaba muchos años sin funcionar como monasterio. No obstante, hasta poco tiempo atrás, había seguido siendo utilizada por los vecinos de la zona como lugar de culto un día de cada diez y como refugio cuando el tiempo era inclemente. Sin embargo, en los últimos años, el muro occidental había empezado a desmoronarse, y el tejado estaba tan combado que los albañiles de la región aseguraban que no era seguro entrar en el edificio. Un hombre llamado Greal se había convertido en el responsable de la abadía después de la muerte del obispo, acaecida unos años atrás. Nunca pude determinar con exactitud qué lugar ocupaba en la jerarquía eclesiástica, si es que ocupaba alguno. Greal insistía en que no disponía de fondos para hacer las necesarias reformas, de forma que, ni corto ni perezoso, empezó a vender las piedras y el mobiliario de la abadía. Según alegaba, era para reunir los fondos que se necesitaban para construir una nueva iglesia, dedicada a Oghma, para las gentes de la comarca.

De pie ante el edificio en ruinas, miré cómo varios hombres jóvenes sacaban los bancos, el atril y hasta el altar con encimera de piedra al patio desolado y cubierto de hojas. Miré a la gente ir y venir, ocupada en regatear y comprar las viejas reliquias que habían servido a la parroquia y los fieles durante tanto tiempo. Más tarde, pues ese día no me moví de donde me encontraba, vi cómo aquellos jóvenes echaban mano a martillos y herramientas diversas. Supe que

muy pronto las piedras de la abadía serían transportadas muy lejos para ser convertidas en muros para el ganado y casas de labranza.

Algo —quizá el destino, aunque yo no estoy seguro— me llevó a dirigir la mirada al alto tejado de la abadía. Allí, en lo alto sobre el gablete, se encontraba el hermoso rosetón que yo tan bien recordaba de mis días de acólito. La ventana redonda tenía un cristal de color entre azul y verde claro que formaba un dibujo muy complejo de una rosa. Aunque el rosetón aparecía más bien apagado bajo el cielo gris, yo sabía que en un día soleado centellearía como una joya de la que emanaran cascadas de luz.

Eché a andar y me acerqué al hombre llamado Greal. Rebusqué en un bolsillo y saqué una bolsa con monedas de oro, todo lo que tenía en el mundo. Greal me miró con la expresión avinagrada.

—Disculpeme, señor —apunté—, pero tengo entendido que está usted vendiendo las, ejem, partes de la iglesia. —Su expresión se suavizó un tanto. Continué: Es posible que usted no lo sepa, pero yo durante un tiempo fui acólito en esta iglesia, antes de que me fuera asignada otra parroquia. El sacerdote por entonces era el Maestro Erudito Tessen, mi mentor.

Los grises ojos de Greal me miraron sin expresión en su rostro de labios delgados. Greal cruzó los brazos sobre el pecho, pero siguió sin decir palabra.

—Verá... —proseguí—. Le tengo un cariño especial a ese viejo rosetón. —Lo señalé, y sus ojos siguieron la dirección de mi dedo índice—. Por eso quisiera comprarlo, para ponerlo en mi propia iglesia.

—En serio... —dijo, más que preguntó.

Al volverse hacia mí, en sus ojos brilló una luz. Sus labios apretados reflejaban tensión.

—Sí. Sería un buen... —traté de dar con la palabra adecuada—... recuerdo del Maestro Erudito.

Greal sonrió, y no puedo decir que su sonrisa me gustase. Más bien parecía la mueca ancha y tensa de un depredador.

—Sí —dijo finalmente—. Un recuerdo muy bonito. Todos estamos en deuda con Tessen.

Greal tendió la mano, sobre la que dejé la bolsa. Con lentitud, empezó a contar las monedas una a una en su mano ancha y blanda. El espectáculo me desagradaba, así que dirigí la mirada a la vidriera. Aunque me había salido muy caro, el rosetón me iba a permitir disfrutar del recuerdo de Tessen durante mucho tiempo.

Satisfecho con el precio, Greal ordenó a los mocetones que subieran a la fachada y quitaran el rosetón con cuidado. La carreta en la que había venido era pequeña, pero se reveló suficiente para transportar la vidriera. Se diría que el destino había decidido que yo tenía que quedarme con el rosetón. No tardé en encontrarme dirigiendo el tiro a través del valle en dirección a la parroquia donde

tenía mi hogar.

Me llevó unos pocos días contratar a unos peones para que me ayudaran a instalar el rosetón muy por encima del suelo del santuario. Yo sabía que allí proyectaría una luz brillante sobre los fieles congregados durante los oficios de la mañana y la tarde. La vidriera serviría además para glorificar el nombre de Oghma y la fe del Maestro Erudito Tessen. Yo estaba contento. Una vez instalado el rosetón, advertí que el joven Pheslan, mi acólito, estaba fascinado por la vidriera.

—Es maravilloso —observó—. Y también muy raro...

—¿Raro? —pregunté, fijando la mirada en mi corpulento acólito tras contemplar el rosetón un momento.

—No lo digo en sentido negativo, hermano. Discúlpeme. Es la forma que tiene... Cada vez que lo miro me parece ver algo nuevo. Una faceta nueva del cristal o un nuevo juego de luces a través de sus ángulos. Sí, eso es... ¡Los ángulos son precisamente los que resultan tan fascinantes!

Volví a mirar el rosetón y tuve que admitir que Pheslan estaba en lo cierto. Aquella vidriera era fascinante.

—Ya no hay artesanos como los de entonces —observé, a sabiendas de que eso era lo que los mayores siempre decían a los jóvenes.

Sonreí ante mis propias palabras y trasladé mi sonrisa al muchacho. Bañados por la cálida luz del sol, ambos seguíamos extasiándonos en la contemplación del rosetón.

Durante las siguientes semanas tuve que ocuparme de otros asuntos. Oghma, el Señor del Conocimiento y el Dios Sabio, obliga a sus servidores a difundir la nueva y dispensar enseñanza, pues no basta con promover el bienestar de nuestros fieles: hay que guiarlos hacia la sabiduría. En consecuencia, los deberes de un sacerdote de parroquia son innumerables, aunque éste no es lugar para que yo me extienda al respecto. Bastará con decir que andaba muy atribulado, hasta el punto de que no presté atención al hecho de que el joven Pheslan seguía mostrándose fascinado por el rosetón. Una noche en que nos sentamos a cenar después de la ceremonia vespertina, Pheslan me contó que había visto algo raro en la vidriera. Lo escuché sin prestar mucha atención, pues yo estaba de lo más fatigado.

—Es algo que hay en el dibujo de los cristales, o acaso en una de las facetas —explicó.

Estábamos sentados a una pequeña mesa de madera en la sala que se encuentra entre nuestros dormitorios, al fondo de la iglesia. Era ya oscuro, y la

estancia sólo estaba iluminada por un candil situado en el centro de la mesa donde estábamos celebrando nuestro magro festín.

—¿A qué te refieres? —pregunté, con la boca llena de pan.

El joven acólito se mostraba demasiado agitado para comer.

—Hermano, como decía... —explicó—... hay unas cosas que parecen moverse en los cristales cuando el sol se pone.

—Una simple ilusión óptica provocada por el reflejo de la luz en los cristales —repuse, tragándome el pan.

—Sí, claro... Eso debe de ser. —Pheslan bajó la mirada.

—¿Adónde quieres ir a parar?

—A que parecía de lo más real —contestó, mirándome a los ojos—. Se movían.

—¿Qué es lo que se movía?

—Las imágenes de la ventana. Como si hubiera algo al otro lado.

—Quizá había algo al otro lado, Pheslan. —Estaba empezando a irritarme un poco—. ¿Un pájaro?

—La verdad es que salí de la iglesia a comprobarlo —informó—. Pero fuera no había nada.

Bebí la última gota de mi vaso y me puse en pie.

—En ese caso, sin duda se trataba de una ilusión óptica provocada por la luz del atardecer —concluí—. Ya está bien por hoy, Pheslan. Es hora de acostarse.

Nos fuimos a dormir. Pheslan siempre fue obediente en extremo. Cuando hoy lo pienso...

Pero mejor será que termine con mi relato.

Pasaron dos días sin que Pheslan volviera a hacer mención a la vidriera. El muchacho se mostraba poco hablador y se tomaba su tiempo a la hora de terminar con sus ocupaciones. Yo sabía que tenía que hablar con él, pero lo cierto era que me encontraba demasiado ocupado. Ya habría tiempo.

Dos noches después de nuestra conversación, oí un ruido extraño después de acostarme. Llevaba un rato leyendo en la cama, como tantas veces solía hacer antes de apagar la luz y echarme a dormir. Volví a oír el mismo ruido. Parecía provenir del exterior de la iglesia. Quizá alguien estaba llamando a la puerta. Marqué la página de mi libro, me levanté de la cama y eché a caminar hacia la puerta vestido en camisón. Cuando volví a oír aquel sonido, me pareció como si un animal estuviera arañando el muro exterior del edificio.

Mis pies desnudos sufrían por el contacto con el helado suelo de piedra, así que aceleré el paso en la oscuridad. Perfecto conocedor del lugar, me las arreglé para no tropezar con nada en mi camino al santuario. La luz de la luna llena relucía a través del rosetón, iluminando mis pasos hacia la puerta.

Aunque siempre hay peligros en la noche, incluso en nuestro pacífico valle, yo nunca echaba el cerrojo de la puerta. Tal como lo veía, la iglesia tenía que estar siempre abierta, acogedora para los pobres y los necesitados de sabiduría, el secreto don de Oghma. Abrí la puerta y miré a la negra noche. Un viento amargo provocaba que las parduscas hojas muertas se arremolinaran en el patio que había frente a la iglesia.

No veía nada que se alejase de lo ordinario.

De nuevo volví a oír aquel sonido como de arañazos. Había algo fuera, algo que estaba arañando los muros de la iglesia. ¿Un árbol? El ruido ahora había resonado con fuerza, así que decidí salir a echar un vistazo. Aunque no tenía zapatos, ni una capa ni una mísera luz, salí. Rodeé el edificio entero, sin ver nada en absoluto. Ningún árbol era lo bastante alto como para que sus ramas arañasen los muros de piedra. Mis ojos no dieron con ninguna persona o animal, aunque lo cierto es que veo muy mal por la noche, y ésta era oscura en extremo.

Y sin embargo, ¿no acababa de ver la luz de la luna llena a través de las ventanas? Miré hacia arriba. Las nubes eran espesas. Por lo demás, ahora que estaba un poco más despierto, sabía muy bien que aquella noche no era de luna llena.

Volví al interior. Sí, tanto el santuario como la nave estaban impregnados de una límpida luz azulina que llegaba del rosetón. Mientras contemplaba la vidriera, supe que tendría que subir a comprobar qué pasaba. Apretando los dientes para enfrentarme al frío, salí otra vez al exterior.

No había el menor rastro de luz. Apretando el paso, me dirigí a la fachada septentrional de la iglesia, allí donde se encontraba el rosetón. Ni rastro de luz. Miré la vidriera, cuyo aspecto encontré perfectamente normal, o así me pareció en la oscuridad.

De nuevo volví al interior del santuario. Sí, todavía estaba bañado en luz (¿acaso ésta ahora era un poco más tenue?). Miré el rosetón y, luego, la iglesia iluminada. De pie entre los bancos de madera de la nave frente al altar, vi que la luz de la vidriera proyectaba una sombra a mi alrededor. Para mi horror, ¡no se trataba de la sombra de una rosa, sino de la de un enorme monstruo inhumano! Cuando miré mis pies, advertí que me encontraba directamente situado en la boca abierta dibujada por la sombra de aquel ser bestial.

Eché a correr. Llamando a Pheslan a gritos, me dirigí a la parte trasera de la iglesia. Mi acólito salió de su cuarto con los ojos marcados por la alarma y el sueño. Sin decir palabra, agarré del atril el pergamino en blanco que servía como símbolo del poder de Oghma y conduje a Pheslan a la nave.

Todo estaba a oscuras.

—Trae una luz—ordené en un susurro.

—¿Qué pasa?

—¡Trae una luz!

Pheslan encendió uno de los muchos cirios que había en torno al altar y volvió a mi lado. Ahora que lo pienso, está claro que Pheslan conocía el interior de la iglesia tan bien como yo, pues no tuvo dificultad en encontrar en la oscuridad el pedernal necesario para encender la vela. Ah, Pheslan...

La luz del cirio iluminaba gran parte de la nave, aunque con poca intensidad. Miré a mi alrededor cuidadosamente, primero al punto del suelo donde había visto aquella sombra, luego a la vidriera en lo alto.

—Por favor, hermano —intervino Pheslan—, dígame qué pasa...

—Me pareció ver algo —respondí con prudencia, sin dejar de mirar a mi alrededor.

Su respuesta fue inmediata.

—¿En la ventana?

—Eso creo. Mejor dicho, lo que vi que la sombra proyectada por una luz en la ventana...

Pheslan clavó sus ojos en mí. Sus ojos apuntaban a un sinfín de preguntas. Las mismas preguntas que yo mismo me hacía.

—No tengo idea, hijo mío.

Puse mi mano en su hombro y, tras dirigir una última mirada al interior, volví con él a nuestros aposentos.

Le quité el cirio de la mano.

—Oghma nos protege, Pheslan —dije—. Aunque no seamos capaces de comprenderlo del todo, es seguro que contamos con su protección, pues ningún secreto se le escapa. Por lo demás, si bien las imágenes de la noche con frecuencia resultan aterradoras, la luz de la mañana siempre termina por disipar los miedos de la noche. Todo irá bien. A mis años, hago mal en inquietarme por unas sombras.

Pheslan sonrió y asintió con la cabeza.

Después de que el muchacho se fuera a su habitación, me quedé un momento inmóvil. Todavía con el cirio en la mano, fui a la puerta delantera y eché el cerrojo. Mis ojos seguían fijos en el rosetón.

Al día siguiente, con intención de asegurarme del todo, recurrí a todas las bendiciones y conjuros de rechazo que me habían enseñado, con la esperanza de que el poder divino librara de todo mal al rosetón y el mismo santuario. Tales rituales y plegarias sin duda nos protegerían de cualquier presencia maligna que hubiera podido estar presente la noche anterior.

La tarde la empleé en confortar a Makkis Hiddle, un vecino que vivía a unas cuantos kilómetros de la iglesia y llevaba cierto tiempo enfermo. Mi condición de Señor del Saber implicaba que yo fuese el sanador más reputado de nuestra pequeña comunidad. Era de noche cuando emprendí el regreso a la iglesia.

Como en la noche previa, el viento soplaba del norte, y el frío hizo que el camino de vuelta fuera más bien desagradable. Cuando llegué a la iglesia, desaté el tiro y puse a las bestias en los establos situados tras la fachada oriental del edificio. Los animales parecían inquietos e insistieron en piafar y relinchar hasta que los calmé con una manzana en principio reservada para mí mismo. Al dirigirme a la puerta frontal, rodeé la fachada septentrional y alcé la mirada.

De pronto vi que una sombra se movía por los paneles de vidrio de colores del rosetón. La sombra era grande, lo bastante grande para pertenecer a una persona. De forma instintiva, pensé en Pheslan. ¿Era posible que, de un modo u otro, hubiera subido a la vidriera? Corrí al interior del santuario, que estaba en calma absoluta. En el rosetón no se veía nada inusual.

La estancia estaba iluminada por un candil situado sobre el altar. Sabedor de que yo llegaría tarde, Pheslan la había dejado allí para mí, como siempre hacía. A mi vez, yo sabía que en la mesa encontraría un poco de pan y vino. La perspectiva me llevó a sonreír. Suspiré. Estaba portándome como un necio por unas tonterías. Cené rápidamente y me fui a la cama.

Esa noche me desperté sobresaltado. De nuevo volvía a oír aquel sonido como de arañazos en la pared. Como si un perro estuviera arañando la puerta del hogar de su amo para que éste lo dejara entrar. Un perro muy grande, eso sí. Encendí el candil que había junto a mi cama con unas ascuas del brasero con que en vano trataba de caldear un poco mi cuarto todas las noches. Cuando abrí la puerta de mi habitación, vi que la del cuarto de Pheslan asimismo estaba abierta. Asomé la cabeza; en el dormitorio no había nadie. Estaba claro que el muchacho había salido... ¿Acaso porque también había oído aquellos arañazos?

Fue entonces cuando oí el grito.

Corrí al santuario; la llama de mi candil a punto estuvo de apagarse por efecto del aire frío. Frenéticamente, miré una y otra vez a mi alrededor.

—¿Pheslan? —llamé. Mi voz se vio absorbida por el negro vacío del santuario. ¿A qué se debían los repentinos temores que sentía en mi propia casa?—. ¡Pheslan, hijo! ¿Dónde estás?

Nadie me respondió.

Mis ojos buscaron el rosetón. Unas formas oscuras parecían moverse por la superficie. ¿Un efecto provocado por la luz sobre las facetas? ¿Hasta cuándo iba a seguir repitiéndome esa cantinela?

Quise examinar la vidriera de cerca, pero no había forma de subir a semejante altura sin contar con una escalera, y estaba demasiado oscuro para ello. De nuevo grité el nombre de Pheslan.

Salí al exterior y miré en la cuadra. Los caballos y la carreta seguían donde los había dejado. Recorrí todo el exterior de la iglesia, gritando el nombre de mi amigo.

—¡Pheslan!

Cuando por fin terminé de buscar en el interior de la iglesia, la luz del amanecer era ya visible, de modo que apagué mi candil. Sabía qué era lo que tenía que hacer. Volví a los establos y eché mano a la escalera. A pesar de que era muy larga y pesada, conseguí meterla en la iglesia, donde la apuntalé bajo el rosetón. No recuerdo bien qué era exactamente lo que esperaba encontrar en la vidriera, pero lo cierto es que aferré un pesado candelabro que había en el altar. Respiré con fuerza y empecé el ascenso.

Cuando llegué a lo alto, me agarré al último travesaño de la escalera con una mano. Mientras con la otra empuñaba el candelabro como si fuese una maza, acerqué el rostro al rosetón.

Lo que vi me dejó atónito. Al mirar a través de la vidriera, lo que vi no fue el patio exterior de la iglesia, sino un ámbito infernal dominado por las sombras y poblado por unos seres viscosos que se arrastraban por un paisaje de pesadilla. Algo aleteaba en el cielo con unas alas similares a las de un murciélago, dejando un rastro viscoso tras de sí. Esa vidriera no daba al exterior. O, mejor dicho, sí que daba, pero no al exterior convencional. Lo que mis ojos estaban viendo era cuanto se extendía más allá del velo de nuestro mundo. Mi mente se vio asaltada por el pensamiento de que al otro lado de la vidriera se extendían unos lugares horribles. Unos lugares poblados por unos seres empeñados en cruzar al otro lado, en llegar a nuestro mundo.

¡Por todos los dioses! Al momento comprendí que aquella vidriera era un producto del mal. El rosetón ya no era —si es que alguna vez lo fue— una muestra admirable del talento de un artesano, una serie de cristales tintados de verde y azul dispuestos de forma magistral. El rosetón era un objeto siniestro y corrupto que me permitía ver lo que ningún hombre tendría que ver. ¿O acaso tenía otra función adicional? ¿Acaso se trataba de un portal o una entrada de alguna clase?

Con los ojos empañados por el miedo y el odio, alcé el candelabro, dispuesto a hacer añicos aquella vidriera. Me proponía hacer añicos aquel mundo maligno, aquellas imágenes repugnantes. Aunque ello no encerraba sacrilegio alguno, pues el rosetón no terminaba de pertenecer a un lugar sagrado, me contuve en el último segundo. De pronto se me ocurrió, no sé bien por qué, que si destruía aquellos cristales, en lugar de acabar con aquel universo infernal, lo que acaso haría sería facilitar el acceso a nuestro mundo de aquellos seres viscosos y repulsivos. Al romper la vidriera, ¿de veras impediría su entrada en nuestro mundo? ¿O lo que haría más bien sería franquearles el paso? El ladrón que se propone robar una casa por la noche suele romper una ventana para entrar en ella. Al romper el cristal, consigue más fácil acceso al interior.

Tenía que pensarlo bien. Pero no mientras seguía en lo alto de la escalera. Desde donde me encontraba seguía viendo aquel universo de pesadilla, y, lo que era peor, creo que aquellos seres monstruosos también me estaban viendo a mí.

Bajé de la escalera y me dejé caer al suelo junto al altar.

Mi confusión era extrema. ¿Qué podía yo hacer? ¿Dónde estaba Pheslan? El grito que había oído, ¿era suyo o de otro? ¿Era posible que, de una forma u otra, hubiera desaparecido en el interior de la ventana? Aquello parecía imposible. ¿Qué habría hecho Tessen en una situación así?

Que Oghma nos proteja.

Ensilé uno de los caballos, ya no me acuerdo bien de cuál. No soy muy buen jinete, pero llegaría antes cabalgando que sentado en el pescante de mi carreta. Cabalgué buena parte de la mañana hasta cruzar el valle y llegar a la abadía.

Los hombres habían estado trabajando con rapidez. Allí tan sólo quedaban algunas de las piedras de los cimientos. Todo lo demás había desaparecido, incluyendo toda posible pista sobre la verdadera naturaleza del rosetón. El muro en el que llevaba más de cien años alojado había sido demolido. El suelo sobre el que había estado proyectando su sombra había sido arrancado y en aquel momento estaba cubierto de escombros, polvo y hojas de árboles.

Me entraron sollozos al contemplar aquel panorama. Tessen había cometido un pecado contra Oghma para el que no existía perdón posible. Tessen había estado en posesión de un secreto, de un secreto terrible. ¿Había sido el guardián de aquella vidriera? ¿O más bien su servidor? Yo esperaba que su espíritu por lo menos no hubiera estado poseído por la malignidad que emanaba del rosetón.

Harto de sollozar monté otra vez en mi caballo. Acaso por haber sido formado en el sacerdocio de Oghma, necesitaba información adicional para comprender bien lo sucedido. Hice que mi montura diese media vuelta y me dirigí al pueblo vecino, según entendía, el lugar de residencia de Greal Y la población en la que había construido su nueva iglesia provisional.

Cuando llegué allí, estaba verdaderamente fatigado. Bajé del caballo como pude y llamé a la puerta de Greal. Nadie me respondió, así que llamé otra vez, aporreando la puerta esta vez.

—¿Maese Greal? —preguté.

Nada.

—Maese Greal, soy el Señor del Saber Jaon.

Seguí aporreando la puerta. Tan sólo dejé de hacerlo un instante, cuando me resultó claro que estaba cerrada con llave.

—¡Tengo que hacerle unas preguntas sobre el rosetón que le compré!

Cada una de mis palabras venía puntuada por los golpes de mi puño en la madera, cuyo ritmo llevaba a pensar en algún ritual de las junglas meridionales.

—¡Tengo que hacerle unas preguntas sobre el Maestro Erudito Tessen!

Exhausto a más no poder, me derrumbé sobre la puerta.

—¡Dígamelo! —imploré—. ¡Dígame qué era lo que realmente adoraban en

la abadía!

Mientras volvía a la parroquia a lomos de mi caballo, era consciente de que alguien me había visto. Alguien me había estado observando todo el tiempo que pasé aporreando aquella puerta. Y todo el tiempo que estuve derrumbado en el suelo, exhausto, frente a la casa de Greal mientras las hojas del otoño revoloteaban a mi alrededor como muertos recuerdos que acaso no eran sino simples mentiras. Nadie en todo el pueblo asomó la cabeza en respuesta a mis gritos. Nadie abrió la puerta de su casa, pero yo sabía bien que me habían estado espiando. Incluso ahora...

¿Cuántos de ellos habrían tomado parte en los rituales repulsivos e inimaginables que sin duda fueron puestos en práctica bajo aquel rosetón? ¿Era posible que aquellos rituales hubieran seguido desarrollándose mientras yo mismo me encontraba en la abadía? ¿Cómo podía haber sido tan ingenuo? No, no quería pensar más en ello... La cuestión me resultaba demasiado dura y dolorosa, y me quedaban cosas por hacer cuando por fin me encontrara otra vez en mi propia iglesia. Lo que me lleva al presente.

Estoy escribiendo esta historia un día después de mi visita al lugar de la vieja abadía. No he pegado ojo en toda la noche ni tampoco he pegado bocado. Cuando llegué a la iglesia, seguía alimentando la improbable esperanza de que Pheslan estuviera allí, de que, de un modo u otro, yo me hubiera equivocado. Pero no me había equivocado, y Pheslan no estaba allí. Me vestí con las ropas de mi orden: camisa y pantalones blancos, así como la kantlara, un chaleco negro con bordados de oro. La kantlara había sido confeccionada por mi abuela, quien también fuera Señora del Saber. Eché mano a mi símbolo sagrado y empuñé el cayado que guardaba junto a la puerta por si se daba una emergencia, un cayado de punta de hierro, susceptible de ser empleado como arma de combate. Me dispuse a entrar en acción, a enfrentarme al mal que yo mismo había traído a mi parroquia.

Pero esperé. ¿Y si me estaba equivocando, como había pensado antes? ¿Y si en realidad facilitaba el acceso de aquellos seres a nuestro ámbito? Me convencí de que tal eventualidad era improbable. Una cosa tan maligna como aquel rosetón tenía que ser destruida. Su destrucción tan sólo podía redundar en el bien. Incluso existía la posibilidad de que liberase a Pheslan de aquello que lo mantenía cautivo, si es que Pheslan seguía con vida.

Pasé el resto de la jornada de ayer al pie de la escalera, que seguía apuntalada bajo la ventana. Miré arriba incontables veces, pero sólo vi la vidriera verde y azul. Ningún movimiento, ninguna sombra, nada. Mi indecisión me impedía subir por la escalera, ni que fuese un solo travesaño.

Después de muchas horas de discutir conmigo mismo, más exhausto de lo

que nunca había estado hasta la fecha, empecé a escribir este manuscrito en la mesita que hay en mi dormitorio.

A lo largo de la noche he escrito mi relato en estas pocas hojas de pergamino. Ahora que he terminado, me apresto a subir por la escalera. Voy a destruir ese rosetón, a hacerlo añicos por entero. Si tengo razón y el mal desaparece volveré a este cuarto y tiraré este manuscrito al fuego, para que nadie llegue a saber de estos horribles acontecimientos. Pero si estoy equivocado... por eso ahora estáis leyendo este relato. Si tal es el caso, acaso vosotros, quienes quiera que seáis, sepáis qué se puede hacer para poner remedio a mis errores.

Estoy preparado.

El primer Pozo de la Luna

Douglas Niles

Douglas Niles tuvo el privilegio de escribir *El Pozo de las Tinieblas*, la primera novela de la serie Reinos Olvidados. Desde entonces ha escrito nueve novelas y varios relatos correspondientes a la misma saga, así como más de una docena de libros vinculados a otras series. Su obra más reciente es la trilogía de El Muro de Hielo, finalizada en 2003, y correspondiente a la serie de novelas Dragonlance.

Publicado por primera vez en *Realms of Magic*.

Edición de Brian M. Thomsen y Robert King, diciembre de 1995.

Uno de los aspectos más fascinantes de escribir literatura fantástica consiste en la creación de un entorno, una verdadera ecología correspondiente a una localización imaginaria. Las islas Moonshae regidas por el benigno poder de la diosa Madre Tierra son una de mis regiones preferidas en los últimos años, más que nada por su peculiar ecología. Este relato trata de ilustrar tan íntima relación de forma alegórica.

DOUGLAS NILES

Marzo de 2003

Residente en lo más profundo del lecho de roca, la diosa era un ser vivo mezcla de piedra, l gamo y fuego cuyo cuerpo estaba recubierto por las profundidades de un mar vasto y sin huellas. Como todos los inmortales la diosa ten a muy escaso conocimiento de la lenta progresi n de las eras, del medido pulso del tiempo. S lo gradualmente, a lo largo de eones interminables, hab a llegado a comprender que, a su alrededor y sobre su cabeza, el oc ano albergaba vida en abundancia. La diosa reconoc a la presencia de esa vitalidad en todas las formas que prosperaban y crec an; desde el primer momento supo que la vida, aunque fuera en su forma m s simple y ef mera, era una cosa buena.

Las aguas profundas ba aban su cuerpo, mientras que los fuegos volc nicos de su sangre se hinchaban en demanda de liberaci n. La diosa era un ser vivo, y como tal crec a. Su ser se fue expandiendo, elev ndose con lentitud de las profundidades del oc ano, disemin ndose a lo largo de milenios sobre el lecho marino, ejerciendo una presi n deliberada y poderosa encaminada a la ascensi n vertical. Con el paso del tiempo, su piel, el lecho del mar, ascend o hasta dejar atr s el  mbito del negro y el azul oscuro hasta alcanzar los tonos del aguamarina y una calidez que era muy distinta a la del pulso ardiente de la lava que med a los firmes latidos de su propio coraz n.

La vida en m ltiples formas se aceler o en torno a su ser, primero mediante elementos muy simples, m s tarde en formas mayores y m s elaboradas. Las aguas que rodeaban y enfriaban su ser rebosaban de animaci n. En la rocosa carne de su cuerpo no cesaban de abrirse heridas, mientras que su sangre de piedra fundida provocaba espumeantes estallidos de vapor al entrar en contacto con las fr as aguas.

Entre todas aquellas sibilantes erupciones, la diosa int a la presencia de unas formas enormes que nadaban en c rculo a su alrededor y respiraban el mar g lido y oscuro. Seres con aletas y tent culos, con escamas y branquias, reunidas para disfrutar de la calidez de las heridas de la Madre Tierra, unas heridas que no le causaban dolor, sino que le aportaban la ocasi n de expandirse, de ascender todav a m s en las aguas cada vez m s claras.

Por fin, en la vida que se api aba en torno a sus pechos, la diosa sint o la presencia de unos grandes seres dotados de sangre caliente y corazones

palpitantes. Estos seres poderosos nadaban como peces, pero estaban envueltos en una piel reluciente antes que en escamas y se elevaban mar arriba para beber del aire que llenaba el vacío existente fuera de las aguas. Las madres daban de mamar a sus pequeños, de modo muy similar a como la diosa alimentaba a sus hijos. Y, lo principal de todo, la diosa intuía que aquellos recién llegados estaban dotados de la chispa de una mente, del pensamiento y la inteligencia.

Inmune al paso de los milenios, disfrutando del frío contacto del mar con su cuerpo rocoso y emergente, la encarnación física de la diosa seguía expandiéndose. Por fin, una parte de su ser se elevó sobre el océano azotado por las tempestades hasta sentir una nueva calidez, una radiación que descendía de los cielos. De forma ocasional, ese calor se veía encubierto por un manto de polvo frío, si bien la capa helada pronto volvía a transformarse en nueva calidez, a convertirse en aguas amables que bañaban la carne de la diosa, en nuevos rayos dorados que descendían continuamente del cielo.

La carne de la diosa se fue enfriando y curtiendo por efecto de su exposición al cielo. Nuevas y distintas formas de vida arraigaban a su alrededor; los seres que vivían en aquel mar de aire muchas veces levantaban la mirada hacia las nubes. Muchos no andaban ni nadaban, sino que se tornaban sedentarios. Habitantes de un único lugar, se dedicaban a plantar ramas en el suelo y a crear unas exuberantes enramadas que se extendían por la tierra entera. El crecimiento de aquellos árboles altos y poderosos llenaba de orgullo a la diosa amante de la vida en todas sus formas. La diosa entendía que los bosques que cubrían su piel rendían fruto y se marchitaban en épocas determinadas, como entendía cada vez mejor los procesos de enfriamiento y calentamiento de las estaciones.

Fue esta nueva conciencia lo que finalmente aportó a la Madre Tierra el sentido último del paso del tiempo. Conocedora de las estaciones, el curso de los cambios en el clima le llevó a entender el patrón de todos los años. La diosa llegó a contar el tiempo como lo haría un hombre, contando su propio aliento o los latidos de su corazón, de forma que cada aliento equivalía al paso de un año. A medida que los años transcurrían por decenas y centenares, la diosa se tornó más vibrante, fuerte y consciente de la realidad.

La sangre ardiente de los cones primigenios terminó de enfriarse; las erupciones del mar finalmente terminaron por verse recubiertas de sólida piedra. Allí donde emergía sobre las olas, el firme lecho marino estaba en la base de todo bosque, pradera y páramo. Los mares y los lagos se unían a la tierra, manteniendo siempre fresca a la diosa al tiempo que las aguas, dulces o saladas, alimentaban la creciente población de seres vivos.

A todo esto, la diosa seguía en comunión con los seres de sangre cálida que vivían en las profundidades, de las que a veces salían a la superficie para sumergirse muy pronto otra vez, quienes compartían la misma imagen mental de una vasta cúpula celeste del dulce beso de la brisa marina, de la imponente

majestad de las altas nubes. Su preferido era un ser al que había estado alimentando de su pecho durante tiempo inmemorial, un ser que se alimentaba de las algas y el plancton producto de sus cálidas emisiones, un ser que en ocasiones podía pasarse décadas enteras adormilado entre sus brazos. La diosa acabó por referirse a él como Leviatán, el primero de sus hijos.

Este ser era la poderosa ballena, superior en tamaño a cualquier otro pez o mamífero que nadara en aquellas aguas. Su alma era gentil, su mente observadora, despierta y paciente, pues sólo quien ha vivido durante siglos enteros conoce el significado de la paciencia. Su pecho enorme albergaba sendos pulmones gigantescos, y la ballena entendía la existencia a un ritmo que la diosa podía entender. A veces, tras respirar un poco de aire, descendía a las profundidades, en las que permanecía el tiempo equivalente a muchos latidos del corazón de la diosa, años enteros desde el punto de vista más acelerado de los demás seres de sangre caliente.

En comunicación prolongada y muda con la diosa que era su madre, el Leviatán yacía acomodado en el fondo del mar, disfrutando del calor vivificante que le proporcionaba la fiera sangre de su madre al latir sobre el lecho rocoso del océano. En momentos así, la gran ballena rememoraba las imágenes contempladas al asomar la cabeza sobre las olas, imágenes del verde exuberante que cubría tantas de las islas creadas por la Madre Tierra, de los seres innumerables que poblaban, no sólo el mar y la tierra, sino también los mismos cielos.

La ballena asimismo compartía con la diosa los recuerdos de las nubes. Tales recuerdos alimentaban, en mayor medida que ningún otro, la imaginación de la Madre Tierra, aportaban regocijo a su corazón y provocaban que la curiosidad germinase en su ser.

En comunión con el Leviatán, quien compartía con ella el recuerdo de las cosas prodigiosas que había visto, la diosa empezó a intuir cierto rasgo propio: a diferencia de tantas de las criaturas que habitaban su carne, la diosa era ciega por completo. La diosa no tenía ninguna ventana, ningún sentido que le permitiera ver la vida ubérrima que florecía sobre su encarnación física.

Las únicas imágenes visuales de que disponía provenían de la memoria de la gran ballena, y tales imágenes no eran sino pálidas, vaporosas imitaciones de la realidad. La diosa quería ver por sí misma el cielo de lluvia y nubes, conocer los animales que recorrían sus bosques y claros, los árboles cuyas raíces tan profundamente se hundían en su carne.

Gracias al Leviatán, la diosa Madre Tierra sabía lo que eran los ojos, las mágicas órbitas que permitían a los animales del mundo contemplar las maravillas que los rodeaban. La diosa sabía de ellos y ansiaba tenerlos... De forma que trazó un plan destinado a dotarle de un ojo.

El Leviatán iba a ayudarla. La gran ballena bebió de una fuente situada bajo

el mar a fin de absorber el poder y la magia de la Madre Tierra. A continuación, ayudándose con sus poderosas aletas, subió a la superficie, atravesando aguas cada vez más claras hasta que sus anchos lomos emergieron entre las olas y sintieron el beso de la brisa y la luz del sol.

Nadando con vigor, el Leviatán se dirigió a una bahía de aguas profundas enclavada entre dos penínsulas rocosas, hacia la orilla occidental de una de las pequeñas islas tan apreciadas por su madre. Al norte se elevaban unas montañas, una cadena de promontorios rocosos coronados de nieve, pues la calidez de la primavera se tomaba su tiempo en ascender aquellas alturas. Al sur se extendía un verde bosque, cuyos límites llegaban muy lejos de la costa rocosa, cubriendo por entero toda aquella región de la isla.

Allí donde terminaba la bahía, la tierra se unía del norte y del sur, si bien las aguas seguían siendo lo bastante profundas para que el Leviatán pudiese moverse con facilidad. La ballena finalmente llegó al lugar escogido por la diosa e hizo que la cálida, mágica esencia de su madre atravesara su cuerpo de abajo arriba. Con un estallido tan formidable como espumeante, lanzó el líquido por los aires, originando una precipitación de lluvia caliente. El agua preciosa se estrelló contra las rocas de la orilla y se unió formando pequeños arroyos que fueron a descender hasta unirse en una hondonada rocosa próxima a la playa sembrada de guijarros.

En aquel charco yacía la esencia de la diosa, unas aguas lechosas cuya magia era potente. Su presencia se reflejó en los cielos, en la bóveda celestial que tantas veces había recreado en su imaginación. Lo primero que se hizo visible fue una órbita perfecta y blanca que se elevó hacia los cielos en crepúsculo y más allá todavía, proyectando el reflejo de la luz sobre el cuerpo y la sangre de la Madre Tierra.

Merced a las aguas estancadas en el pozo reciente, la diosa contempló la luna. Una luz de alabastro se reflejó en las aguas de la orilla, bendiciendo la tierra entera. La Madre Tierra vio dicha luz y su alma se llenó de regocijo.

Con todo, en su vista había cierto matiz borroso, una neblina que le impedía asimilar por entero la presencia del mundo. El Leviatán se encontraba lejos de la orilla, rodando juguetonamente entre las olas, pero la charca seguía estando a larga distancia de él, separada por una extensión de rocas y tierra seca. La diosa comprendió que no le bastaba con que sus hijos habitaran el mar.

La diosa necesitaba una presencia en la tierra.

El lobo, cuyos ijares estaban flacos por el hambre y cuyo enmarañado pelaje aparecía desgastado por efecto de la larga hibernación, corría en pos del gran ciervo. Éste galopaba con facilidad sobre la hierba primaveral, sin rendirse al pánico que acaso habría llevado a un cervatillo inexperto a emprender una huida

precipitada y en último término desastrosa. El orgulloso animal avanzaba saltando con elegancia y sin fatigarse, contentándose con mantenerse a distancia de las mandíbulas famélicas, alterando su rumbo sólo cuando resultaba estrictamente necesario.

En la faz lupina y ansiosa, los ojos azules del perseguidor estaban fijos en la imponente cornamenta del ciervo. Paciencia, aconsejaba el instinto del lobo, sabedor de que la manada podía conseguir lo que resultaba imposible para un cazador en solitario. Como en respuesta a los pensamientos de su cabecilla, varios lobos más salieron de su escondite, uniéndose en bloque a la persecución. Sin embargo, el ciervo había escogido bien la ruta de huida: le bastó trazar una larga curva en el camino para alejarse de los nuevos perseguidores sin permitir que el gran macho le comiera el terreno.

Al frente se extendía un acantilado bajo, y aunque en el llano no soplaba la menor brisa, el ciervo intuyó una nueva emboscada. Unas formas caninas estaban ocultas en los espesos helechos que flanqueaban las umbrías profundidades de las enramadas. El ciervo se tiró sin vacilar por el precipicio de piedra caliza, se irguió con gracia felina unos metros más abajo y reemprendió la escapatoria por las salientes cornisas cubiertas de musgo de aquella pared rocosa.

Jadeante y con el hocico temblón —las primeras señales de desesperación—, el ciervo ascendió por una nueva pared tres veces más alta que su propio cuerpo. Tres lobos surgieron del camuflaje de helechos y aullaron frustrados y famélicos cuando el ciervo de cornamenta poderosa alcanzó el terreno llano situado al pie del precipicio y de nuevo incrementó su velocidad. Los cascos galoparon sobre el suelo firme; el ciervo de nuevo enfilaba campo abierto.

Con todo, el cabecilla de la manada de lobos estaba lejos de darse por vencido. Tras lanzarse él mismo por la pared de roca, el macho dominante trepó por la pared opuesta con todo el vigor de sus ancas poderosas, aferrándose a marojos y salientes, empujado por la desesperación del cazador hambriento. Por fin, sus anchas garras delanteras alcanzaron la cima. El carnívoro de nuevo emprendió la persecución de su presa, emitiendo unos aullidos que se imponían al jadeante galopar del ciervo en fuga.

Varios de los lobos intentaron seguirlo, si bien muchos se quedaron atrás. No obstante, un puñado de machos jóvenes y una orgullosa hembra de ojos amarillentos lograron coronar el ascenso. Su canción de aullidos se sumó al ruido de la cacería, aportando una referencia a los demás miembros de la manada. Los lobos más jóvenes corrieron a ambos lados, tratando de dar con ascensos más sencillos por la pared que se erguía sobre aquel lecho de piedra caliza.

La fatiga empezó a hacer mella en el líder, cuya carrera se tornó un punto desgarrada y titubeante. Sin embargo, el olor de la presa era intenso, y mezclado con dicho olor acre se intuía el cansancio del ciervo, su creciente desespero.

Estas señales aportaron nuevos bríos al lobo, que alzó la cabeza y aulló llamando al resto de la manada, en un grito de anticipación que resonó como una plegaria entre los mudos gigantes del bosque, sobre el verde manto que recubría la tierra fría.

Sin embargo, el imponente ciervo gozaba de una reserva de energía que dejaba anonadado al orgulloso depredador. El cazador corría por el bosque con el vientre a ras de tierra y la cola de pelambreira desmañada erecta hacía atrás. Sus ojos azules y relucientes continuaban concentrados en la imagen del ciervo en fuga, cuyos cuernos rozaban las ramas y hojas de los árboles. Presa de la fatiga, sin aullar ahora, decidido a no malgastar el aliento, el lobo seguía avanzando en un silencio mortal.

Y en dicho silencio empezó a intuir su fracaso. Las formas en movimiento de sus compañeros susurraban a sus espaldas como espectros en el terreno boscoso y sembrado de helechos, pero ninguno de ellos conseguía acortar la distancia que les separaba de la presa lanzada al galope. La hembra de ojos amarillos, cuyas largas mandíbulas abiertas exhibían sus colmillos hambrientos, no iba a resistir aquel ritmo mucho más tiempo.

En ese momento, el ciervo dio un repentino giro y se lanzó a su izquierda. El inesperado desvío facilitó que los dos lobos que iban en cabeza recortaran distancias. Muy pronto el macho se encontró corriendo cerca del cuarto trasero izquierdo de su presa, mientras la hembra, vigorosa, se iba acercando por el lado opuesto. Los dos cazadores se alinearon junto a su presa, bloqueando cualquier intento de imprimir un nuevo giro a su carrera.

Con todo, el ciervo seguía huyendo con ciega determinación, como si tuviera un propósito definido que no fuera huir. El majestuoso animal se lanzó pendiente abajo por un risco, atravesando espesuras y ascendiendo por peñascos enormes que hubieran frenado en seco a seres menos dotados. Los bosques terminaron de abrirse por completo hasta dejar ver una gran extensión de aguas azules, una bahía enclavada entre sendas penínsulas de terreno pedregoso.

El ciervo dejó los bosques atrás y enfiló un ancho páramo. Mientras sus cascos galopaban sobre el terreno esponjoso, a pesar de que su lengua se movía sin control bajo las mandíbulas abiertas y sus fosas nasales se hinchaban de modo demencial a cada nuevo aliento exhausto, el animal logró aumentar la velocidad de su catrera desesperada.

Sin embargo, lo mismo hicieron los lobos. De los bosques estaban saliendo más y más cazadores tras la pista dejada por el ciervo sobre la hierba corta y húmeda, corriendo con determinación silenciosa y mortífera. Si el gran macho hubiera vuelto la mirada atrás, habría comprobado con sorpresa que le seguía un número sorprendente de depredadores caninos, bastantes más de los que estuvieran hibernando en la guarida invernal de su manada. No sólo eso, sino que nuevos lobos se estaban sumando a la persecución desde el norte y el sur, desde

las tierras altas y la costa, centenares de formas grisáceas que se lanzaban a por un único objetivo.

El ciervo finalmente cedió, aunque no por la fatiga. El animal aminoró su carrera hasta avanzar a un trote majestuoso, con la enorme cornamenta en alto. El mar estaba muy cerca, pero el gran ciervo macho no trató de llegar a la orilla. En vez de ello, el monarca de los bosques siguió avanzando por la playa rocosa hasta llegar a una charca encajada a la perfección en una hondonada pedregosa.

La charca se encontraba a una altura excesiva para haber sido producida por la marea, del mismo modo que el agua no parecía de lluvia. Aquel líquido tenía un color pálido, casi lechoso, y giraba en ondas circulares de carácter hipnótico. Aunque el terreno era muy pronunciado, una progresión de rocas similares a los peldaños de una escalera facilitó que el ciervo descendiera a la hondonada.

Los lobos se distribuyeron por las rocas, rodeando la charca y el ciervo, sabedores de que la presa estaba atrapada. Sin embargo, como por acuerdo tácito, los famélicos depredadores siguieron manteniéndose a distancia. Sus ojos centelleantes observaron con aguda inteligencia el ciervo, cuyo hocico por fin tocó la superficie del agua. Sus lenguas largas y jadeantes oscilaban inertes mientras los carnívoros esperaban que su presa terminara de beber.

Durante largo rato, el gran ciervo siguió lamiendo las aguas del Pozo de la Luna, y cuando por fin estuvo saciado, alzó la testuz y empezó a ascender los peldaños rocosos en dirección al cabecilla de la manada. El ciervo levantó la cabeza, mostrando la garganta hirsuta, soltando un último bramido de triunfo a las nubes vaporosas congregadas en el cielo.

Cuando el lobo dominante mordió la garganta expuesta, lo hizo de forma casi tierna. El lobo mató a su presa de forma rápida y limpia, haciendo caso omiso de la roja sangre que bañaba sus mandíbulas. La sangre, cuyo aroma fresco y delicioso tendría que haber inflamado su hambre y su pasión. El lobo se contentó con levantar su cabeza y fijar sus ojos brillantes en las mismas nubes que habían sido lo último que el majestuoso ciervo viera en vida. Un largo aullido ululó en el páramo. El jefe de la manada fue secundado por todos los suyos en su canción de júbilo y reverencia, en la música dedicada a su madre y creadora.

Cuando la manada finalmente empezó a devorar su presa, la sangre del ciervo corría por los peldaños de roca cual pequeños ríos carmesíes. Aunque los lobos eran numerosísimos, había carne para todos. Después de saciarse, cada uno de los depredadores bebió de las lechosas aguas de la charca.

El festín se prolongó más de un día entero, hasta que la luna llena se alzó sobre las aguas relucientes. La luz de la luna fue testigo del nacimiento de varios cachorrillos y de los juegos en los que los jóvenes se embarcaban a unos metros del grueso de la enorme manada.

La roja sangre se mezcló con las aguas del Pozo de la Luna, y la diosa vio y compartió la felicidad de sus hijos. El despiadado sacrificio del ciervo era para

ella un episodio preñado de hermosura. La sangre del poderoso animal había consagrado las aguas del Pozo de la Luna.

Y el equilibrio de sus hijos se mantuvo para siempre.

El mayor héroe que jamás murió

J. Robert King

J. Robert King ha escrito diecinueve novelas del género fantástico. Sus obras más recientes son el Ciclo Embestida de Magic (Wizards of the Coast), y la Mad Merlin Trilogy (Tor).

Publicado por primera vez en *Realms of Infamy*.

Editado por James Lowder, diciembre de 1994.

El primer relato que escribí para la serie Reinos Olvidados estuvo inspirado en la visita que hice a cierto pueblecito encajado en lo más alto de las montañas Snowdownia en Gales. Llegué haciendo autostop a dicha aldea durante mis años de estudiante, y los vientos brutales y nieves inmisericordes del lugar me sirvieron de inspiración. Cuando me presenté en el albergue juvenil de la pequeña población, con la barba descuidada y sembrada de cristales de nieve y los hombros encogidos bajo una mochila militar italiana, mi aspecto debía de ser muy extraño y hasta siniestro. Así empieza esta historia...

J. ROBERT KING

Marzo de 2003

Los vientos tempestuosos que llegaban del Gran Mar de Hielo muchas veces traían elementos no deseados a la elevada aldea de Capel Curig. Aquella noche, además de aportar inclementes ventiscas de nieve, el viento trajo a un hombre maligno y repulsivo.

Nadie sabía que lo era cuando abrió la puerta destartalada de El Junco Susurrante. Los parroquianos sólo vieron a un forastero corpulento, cubierto con una capucha oscura y envuelto en copos de nieve arremolinados. Los que estaban cerca de la puerta se apartaron de la corriente y de la enorme figura que entraba. Dieron otro paso atrás cuando se cerró la puerta con violencia detrás del hombre empapado. Sin limpiarse el hielo de las botas, el forastero se acercó con paso inseguro al tembloroso fuego del hogar. Tras agacharse para alimentar las llamas con unos cuantos leños, se irguió cuan largo era, eclipsando la calidez del fuego y proyectando una sombra gigantesca.

El murmullo de las conversaciones disminuyó. Todos los ojos en la pequeña taberna convergieron furtivamente en aquella figura desastrada.

Al recortarse contra el fuego del hogar, el extraño recordaba una marioneta enorme y mal elaborada. Le faltaba un brazo, como lo demostraba su manga derecha prendida al hombro con un alfiler, de forma que fue su mano izquierda la que se ocupó de quitar las ropas malolientes que envolvían su cuerpo. De manera habilidosa, la mano viuda quitó varios de aquellos ropajes, pero la húmeda figura que dejó al descubierto se reveló no menos informe. A todo esto, el desconocido no se quitó la capucha de la cabeza, una cabeza que parecía ser dos tallas menor que su cuerpo. Bajo la capucha, el rostro era viejo y amarillento, dotado de unos labios tiesos por el frío, una estrecha barba negra y una nariz ganchuda. La impresión general era de que su gran corpachón casaba mal con aquella cabeza de marioneta en la que estaba inscrito su rostro.

Cuando habló, su voz hueca y áspera lengua hicieron que todos los parroquianos se sobresaltaran ligeramente.

—¿Alguien está dispuesto a desprenderse de una moneda de plata que me permita pagar un cuenco de sopa de sangre y una jarra de cerveza?

Por toda respuesta, los demás le miraron con la expresión vacía e inmovible. Ni siquiera Horace, el tabernero que estaba detrás de la barra, se

mostró dispuesto a darle un vaso de agua al forastero. Según parecía, todos preferían arrostrar la posibilidad de enfrentarse a su ira antes que aportarle un poco de sustento.

Según quedó claro, el desconocido estaba habituado a esa clase de respuestas, pues se contentó con menear la cabeza lentamente y soltar una risa seca y carente de alegría. Tras dar unos pasos escasamente firmes, se sentó en una silla vacante desde hacía un momento y todavía tibia, en la que resolló estrepitosamente.

—En el país de Sossal, mi lugar de origen —declaró—, un hombre puede ganarse la sopa de sangre y el lúpulo si es capaz de referir una buena historia. Estoy en disposición de contar un relato así, pues de mi país provino el más heroico en vivir. Acaso mi relato me sirva para sacar mi vientre de penas.

Los que habían tratado de intimidarlo con miradas de pocos amigos y silencios crueles intentaron hacer caso omiso poniéndose a charlar entre ellos. Horace, por su parte, se metió en la cocina, donde lo aguardaban las sucias aguas del fregadero y una pila de cazos por lavar.

Sin inmutarse, el desastrado vagabundo empezó a referir su historia haciendo chasquear sus dedos azulados. Unas chispas verdosas aparecieron en el aire, rodearon su cuerpo y salieron disparadas en la penumbra. Las chispas relucientes iluminaron a todos quienes estaban sentados en el establecimiento, hasta que cada una de las estrellas minúsculas fue a morir entre los pliegues de grasa enclavados entre los ceños fruncidos de los habituales.

El ligero, mágico chisporroteo provocó que las voces se acallaran. Al cabo de un momento, el local estaba en silencio. El extraño empezó a narrar su relato.

—Hubo un tiempo en que el país de Sossal estuvo bajo la protección de un noble caballero, sir Paramore, el más heroico en vivir...

Con el cabello dorado y unos ojos que parecían de platino, envuelto en su armadura imponente, sir Paramore atravesó la sala del trono del rey Caen. Cualquier otro caballero habría sido despojado de su armamento y atavió nada más cruzar el umbral, pero no el noble Paramore. Armado con su larga espada *Kneuma*, contra la que nada podía conjuro alguno, arrastrando un saco por los suelos, siguió acercándose al trono real. El rey y la reina, así como su pequeño círculo de nobles cortesanos, dejaron de conversar y fijaron sus miradas en él. Paramore se detuvo a una distancia prudencial del rey, al que no hubiera podido alcanzar con su espada, se arrodilló y rindió una profunda reverencia.

—¿Has conseguido dar con los secuestradores? —preguntó el rey, cuyo rostro estaba enmarcado por unos cabellos largos y prematuramente blancos.

—He conseguido algo mejor todavía, mi señor —respondió el noble, levantándose con una celeridad que en otros casos hubiera sido tenida por

arrogancia.

Paramore metió la mano en el saco y extrajo una ristra repugnante: las cabezas de los cinco secuestradores a los que había dado muerte.

La hija del rey se estremeció de horror. Sólo entonces, el rey Caen se fijó en el largo rastro rojizo que el saco de sir Paramore había dejado en las frías losas de la sala.

—Mi señor, estáis mirando los rostros de los canallas a quienes buscabais —explicó el caballero.

En el silencio espeso que siguió, el mago Dorsoom emergió tras el gran trono, al que solía arrimarse para dispensar murmuraciones al rey con sus labios rodeados de negra pilosidad.

—Tu misión consistía en que los trajeras aquí para ser interrogados, Paramore —indicó el mago—, no en que les cortaras la cabeza.

—Un poco de calma, Dorsoom —terció el monarca, alzando el brazo—. Dejemos que nuestro caballero nos cuente lo sucedido.

—Es fácil de relatar, mi señor —respondió Paramore—. Yo mismo me encargué de interrogar a los secuestradores. Como se negaban a darme respuestas, corté sus huecas cabezas.

—Tonterías —intervino Dorsoom—. ¿Quién nos asegura que esas cabezas no pertenecen a los cinco primeros campesinos con quienes te encontraste? Tendrían que haber sido sometidos a juicio. E incluso si esos cinco individuos eran culpables, cosa que ahora nunca sabremos con certeza, seguimos sin conocer quién asignó tan horrible encargo a tales rufianes.

—Estos secuestradores raptaron a los hijos de los nobles que nos rodean —contestó Paramore sin alterarse, pero en tono acerado—. Si de algo se me puede acusar, es de haber sido demasiado blando.

—Pero tenían que ser sometidos a juicio y...

—¡Este gusano insiste en sus insinuaciones! —zanjó Paramore, dirigiéndose al rey mientras apuntaba con su enorme espadón al mago—. ¡Me temo que mis muchachos tendrán que dar cuenta de él ahora mismo!

Las grandes puertas de la sala real se abrieron de golpe, y de pronto resonó el avance de numerosos pies... Pies pequeños, los pies de los niños que corrían felices hacia donde se encontraba su rescatador. Sus voces agudas insistían en elogiar a grito pelado las cualidades de sir Paramore.

Al ver a sus niños, los nobles bajaron de su lugar junto al trono y corrieron a abrazarse con sus hijos. El subsiguiente revuelo de llores y exclamaciones apagó las protestas de Dorsoom, que se retiró a su rincón detrás del trono. Se diría que aquellos ruidos de alegría lo habían sumido de nuevo en la oscuridad.

Sobreponiéndose a la alegre algarabía, el sonriente Paramore se dirigió al rey.

—Majestad, me temo que estáis en deuda conmigo. De acuerdo con lo que se

me prometió cuando me fue asignada la liberación de estos pequeños, me propongo reclamar como mía la mano más hermosa que hay en todo Sossal: la mano de vuestra hija tan bella, la princesa Daedra.

Las palabras de Paramore se vieron correspondidas por un entusiástico coro de gritos infantiles. Alejándose por un momento de sus padres, los pequeños fueron a situarse junto a su rescatador. Apiñados en torno a Paramore, los niños imploraban con la mirada que al caballero le fuera concedido lo que le era debido.

La piel blanquísima de Daedra enrojeció de repente; sus labios parecieron convertirse en una roja herida abierta en su faz. El rey palideció ante la duda. Antes de que alguien pudiera pronunciar palabra, los gritos de los niños se vieron silenciados por unos gritos rabiosos.

—¡Silencio de una vez, mozalbetes! —instó un noble delgado de figura. Sus ojos de ébano brillaban con furia bajo sus negros ceño y cabellos—. Vuestros infantiles entusiasmos no tienen cabida en esta cuestión. La mano de la princesa me fue prometida muchos años atrás cuando yo era niño, antes incluso de que ella naciera. Este usurpador que se las da de caballero no conseguirá robarme lo que es mío, como tampoco lo lograrán vuestros estúpidos maullidos.

—Muy cierto —secundó el monarca con tristeza, moviendo la cabeza. A continuación hizo una pausa, como si estuviera escuchando una voz que hablara a sus espaldas—. Paramore, la tradición me obliga a conceder la mano de mi hija a Lord Ferris.

Sir Paramore envainó la espada y cruzó los brazos sobre el pecho.

—Sal de tu escondrijo, mago perverso —instó—. No sigas ocultándote a la sombra de este gran hombre. Tus murmuraciones no lograrán disuadir a mi señor y monarca de acceder a lo que la princesa y yo tanto ansiamos.

Dicho esto, Paramore tocó la empuñadura de su poderosa espada, *Kneuma*, a fin de disipar todo conjuro que Dorsoom pudiera haberle echado al soberano. A continuación chasqueó los dedos, y la minúscula percusión de sus dedos hizo brotar chispas en el aire. El rey y los nobles que a su lado estaban se volvieron, como despertando de un sueño, hacia el mago escondido en las sombras. Con el rostro ceniciento, Dorsoom respondió al desafío de Paramore y salió a la luz.

—Mi señor, no os dejéis engañar por la magia vil de este...

—Silencio, mago —cortó el rey Caen sin levantar la voz, mirando a Dorsoom con nuevos ojos. El monarca entonces se dirigió hacia el delgado noble—: Lord Ferris, sé que la mano de mi hija te fue prometida antes incluso de que pudieras comprender el significado de tal promesa. Pero el tiempo ha corrido, y hemos asistido a la aparición de un hombre más noble y merecedor de la mano de la princesa. Ese hombre además ha sabido ganarse su corazón, y también el mío, merced a una sucesión de hazañas verdaderamente impresionantes. Todo cuanto tú has conseguido en la vida no basta para igualar una sola de esas hazañas.

—Pero...

El rey levantó la mano en demanda de silencio. Su expresión era severa.

—He tomado una decisión, y no vas a conseguir que la revoque. Lo único que lograrás será irritarme, así que más te vale guardar silencio. —Su rostro severo se ablandó al mirar a sir Paramore—. Por real decreto, establezco que mañana desposes a mi hija querida.

Los presentes acogieron la proclama con vítores de entusiasmo. Con la excepción de lord Ferris y el mago Dorsoom, claro está. Los gritos de júbilo estremecieron los mismos cimientos del palacio y resonaron en la bóveda de piedra que cubría la sala del trono.

Fue entonces cuando el grito de angustia de una de las mujeres hizo que en la sala volviera a hacerse el silencio.

—¡Mi Jeremy! —exclamó la aristócrata, retorciendo una bufanda de color azul claro con sus manos pequeñas y tiernas mientras entraba por la puerta—. ¡Ah, sir Paramore! ¡He mirado y remirado entre el grupo de niños, incluso he preguntado a los guardias de la puerta, y mi Jeremy no aparece! ¿Dónde está mi pequeño?

Sir Paramore se apartó del lugar que le correspondía, a la derecha del rey.

—Ni siquiera yo tuve ocasión de salvar a tu hijo. Esos carniceros ya se habían encargado de él... —dijo con los ojos anegados en lágrimas.

—Uno se estremecía al oír los gritos de aquella pobre mujer —musitó el hombre cubierto con la capucha, mientras la taberna entera seguía atenta a los sonidos sibilantes de su voz—. Incluso el pérfido Dorsoom se vio obligado a taparse los oídos...

—Ya está bien. Se ha acabado la cerveza por esta noche. No me importa que fuera sople un viento espantoso, peor resulta esta ventolera, ¡una ventolera que parece salir del trasero de este desconocido!

Quien así había hablado era Horace, el gordo Horace, el tabernero de aquella aldea diminuta emplazada en lo alto de las montañas Jardín de la Cripta, quien había alimentado con huevos y morcillas a los abuelos, los padres y los hijos de quienes allí se encontraban aquella noche. A lo largo de los años, las buenas gentes de Capel Curig habían aprendido a confiar en el instinto que Horace tenía para el tiempo y las cosechas, la política y las personas. A pesar de ello, aquella noche marcada por la aparición del extraño forastero, los demás por una vez no pensaron en Horace como en su amigable y familiar confidente.

—Cierra el pico, Horace —exclamó Annatha, la pescadera—. Ni siquiera has estado oyendo a este hombre. ¡Menudo escándalo has estado haciendo en la cocina con tus sartenes y cacerolas! ¡Un poco más y nos vuelves sordos!

—¡Bien dicho! ¡Sí! —secundaron bastantes.

—Desde la cocina se oye perfectamente, ¡lo suficiente para comprender que este hombre monstruoso os está vendiendo una sarta de patrañas! Se ha estado refiriendo al rey Caen como si se tratara de un viejo inestable y medio chocho, cuando todos sabemos que es un monarca fuerte, justo y consciente de sus decisiones. ¿Y qué me decís de Dorsoom, descrito como un mago pérfido cuando en realidad es tan sabio como bondadoso? ¡Por no hablar de lord Ferris!

—Todos sabéis que siempre he sido partidario de la verdad, pero los bardos ambulantes siempre la adulteran un poco —dijo Fineas, el sacerdote viajero encomendado a Torm—, del mismo modo que los taberneros lo hacen con el licor. Así que déjale hablar, Horace, y mejor ocúpate de servirnos un poco de bebida. A ver si entre los dos conseguís hacernos entrar un poco en calor en esta noche gélida.

El forastero tendió aquella mano temblorosa que hacía el trabajo de dos.

—A ti te toca decidir, amigo —añadió con voz rasposa—. ¿Vas a atender a los deseos de tu parroquia o sigues decidido a echarme?

Horace hizo una mueca.

—En una noche como ésta, yo no echo a la calle ni a un perro rabioso. Pero sí que me gustaría que te callaras de una vez, compadre. Además de mentir, estás consiguiendo que a mis parroquianos les esté entrando una expresión antinatural y soñadora, y no me gusta que la clientela se duerma en mi establecimiento.

Las palabras de Horace sólo consiguieron originar nuevas protestas, que el tabernero intentó sofocar sin éxito.

—Muy bien. Le dejaré hablar. Pero escuchadme bien: este hombre se ha hecho con vuestras almas. Os ha estado echando algún tipo de conjuro mágico fascinador a través de sus palabras. Lo que soy yo, no pienso seguir escuchándolo.

El forastero asintió con su cabeza encapuchada y todavía húmeda. Horace se marchó a la cocina, donde pareció seguir mirándolo con desconfianza mientras el extraño proseguía con su historia.

—Aunque la lengua viperina de lord Ferris aquella mañana se había visto achantada en presencia del rey, los nobles y los niños, sus manos estaban prestas a entrar en acción aquella noche, cuando se dirigía sigilosamente a la habitación de sir Paramore.

Pero otro ser de la noche, el fantasma del pobre Jeremy, se interpuso en los planes siniestros de Ferris. Al advertir que el mal entraba en acción, el fantasma de Jeremy se dirigió a montar una espectral guardia en las escaleras que llevaban al cuarto de Paramore. Cuando vio que lord Ferris llegaba en silencio al pie de la escalera, Jeremy voló a advertir a su antigua amiga del alma, la pequeña Petra, que en aquel momento estaba durmiendo en su cama...

Petra era una niña de cabellos castaños, la líder natural del grupo de pequeños miembros de la nobleza. Jeremy la encontró dormida en una de las habitaciones del castillo, pues el rey Caen había invitado a los niños y sus padres a pasar la noche allí. El pobre Jeremy contempló con sus tristes ojos de espectro el cuerpo dormido de Petra, los mismos ojos tristes que poco tiempo atrás contemplaran su propio cuerpo decapitado y sin vida.

—Despierta, Petra, despierta... Sir Paramore, nuestro salvador, se encuentra en un apuro muy serio —susurró el pequeño fantasma.

Y Petra despertó. Al ver a su amigo desaparecido, el corazón le dio un vuelco. A diferencia de los fantasmas de mayor envergadura, cuyo cuerpo solía aparecerse en una envoltura diáfana al tiempo que imprecisa, el pobre Jeremy no tenía cuerpo alguno. Jeremy ahora no era más que una cabeza solitaria que flotaba al pie de la cama de la niña, una cabeza de cuyo cuello seguían manando gotas de la roja vida que antaño fluyera a borbotones. Tan grotesco y horrisono era el efecto que Petra, niña de carácter animoso, fue incapaz de dedicar una palabra de saludo a su compañero muerto.

—Es lord Ferris... —informó el fantasma del niño en tono urgente—. Se propone matar a sir Paramore en su dormitorio, esta noche.

Boquiabierta, Petra se lo quedó mirando con los ojos muy abiertos.

—Le diré a mi madre que... —musitó la pequeña.

—¡No! —La voz de Jeremy de nuevo resonó urgente, estridente—. Los mayores no te creerán. Recuerda que sir Paramore te salvó la vida esta mañana. ¡Ahora eres tú quien tiene que salvarle a él!

—Yo sola no podré detener a Ferris...

—En tal caso, llama a los demás —sugirió Jeremy—. Despierta a Bannin y a Liesle, a Ranwen y a Parri, a Mab y a Karn, a todos... Diles que cojan los cuchillos de sus padres. Entre todos podréis salvar a quien os salvó la vida.

Tras anudarse bien el camisón, Petra se calzó las zapatillas a toda prisa.

—¡Rápido! —urgió Jeremy—. ¡Lord Ferris se dirige al cuarto de sir Paramore por la escalera en este mismo momento!

Petra dio un respingo al oír aquello. Un momento después, Jeremy había desaparecido.

Después de ser alertados por Petra, los demás niños la siguieron hasta las escaleras. Éstas eran largas y sinuosas y llevaban al alto torreón en el que sir Paramore había escogido dormir. Los escalones estaban en penumbra, apenas iluminados por los destellos de la luz de la luna que ocasionalmente se filtraban por las aspilleras del muro. Cuando Petra y los demás niños empezaron a subir, vieron por encima de donde se encontraban el tembloroso resplandor de una vela.

—Silencio —musitó ella.

Bannin, un niño de cabellos castaños que tenía la mitad de edad que Petra,

asintió con el rostro serio y se agarró a ella con su manita. Los mellizos Liesle y Ranwen intercambiaron sendas sonrisas, tan nerviosos como excitados. A todo esto Parri, Mab, Karn y los demás estaban apelotonados en la retaguardia del grupo con los cuchillos en las manos.

—Ésa debe de ser la vela de lord Ferris —apuntó Petra, señalando la luz—. Mejor que nos movamos en silencio, o se dará cuenta de nuestra presencia.

Los niños asintieron con la cabeza, pues adoraban a Petra tanto como el propio Jeremy la había adorado. La siguieron, haciendo lo posible por avanzar con sigilo y cuidado, aunque no con mucho éxito, pues los niños no son como los adultos. Andaban de puntillas, siguiendo con las puntas de los dedos la pared curva, haciendo especulaciones en voz alta con sus labios infantiles. A medida que iban subiendo, la luz era más brillante, más intenso era su miedo, y sus voces se tornaban más roncadas por la tensión.

Como hacían tanto ruido, no fue de extrañar que, al doblar una de las frías curvas de piedra de la escalinata, se encontraran con que lord Ferris, delgado, de largas piernas y vestido de negro, los estuviera contemplando desde lo alto, con los nervudos brazos abiertos bloqueando el estrecho paso.

—¿Qué hacéis aquí, niños? —preguntó con una voz que dejó helados a los pequeños.

Sobreponiéndose, los niños valerosos plantaron cara al noble.

—¿Qué estás haciendo aquí? —inquirió Petra, que ni había pestañeado.

Los ojos de Ferris centellearon ante aquella pregunta. Su mano enguantada fue a por la daga que llevaba prendida al costado.

—Marchaos —ordenó.

El grupo titubeó. Algunos de los que estaban en la retaguardia dieron un involuntario paso atrás. Pero Petra hizo algo increíble. Liviana y de movimientos felinos, pasó corriendo junto al hombre de la negra capa y su cuchillo. Unos escalones más arriba, se dio media vuelta, bloqueando el paso.

—Nos quedamos. Eres tú quien se va —anunció con sencillez.

Lord Ferris hizo una mueca de desprecio. Con la mano agarró el hombro de la muchacha, a la que proyectó con violencia hacia abajo. La niña resbaló sobre los húmedos escalones; su pierna se retorció de forma antinatural a sus espaldas. A continuación se oyó un crujido similar al que produciría una rama verde al quebrarse. Petra soltó un grito y cayó rodando sobre sus compañeros, respirando con dificultad.

Los pequeños se quedaron atónitos. Rompiendo a llorar, el pequeño Bannin se agachó a su lado. Los demás contemplaron un instante la rota pierna de su amiga y se lanzaron furiosamente a por el noble. Sus voces juveniles se unieron en un chillido que los adultos no son capaces de emitir y al instante se abalanzaron sobre el aristócrata de la capa negra, que en vano trató de zafarse de su ataque.

Los niños clavaron los cuchillos de sus padres en los muslos del adulto. Éste

cayó hacia adelante y trató de defenderse como pudo, soltándole un puñetazo a la pelirroja Mab entre las coletas y enviándole un rodillazo en el cuello a Karn. Las dos primeras bajas mortales del combate cayeron muertas al suelo; los escalones de pronto se vieron empapados de sangre.

Como si su anterior acometida hubiera sido un simple aperitivo, los niños se lanzaron a un asalto sin cuartel. Los pequeños cubrieron de puñetazos y cuchilladas a su oponente, el antaño orgulloso Ferris, quien ahora gimoteaba y pedía clemencia. En un momento dado, Parri se hizo con la daga cubierta de sangre que Mab empuñaba en su mano fría y la clavó repetidamente en la espalda del noble.

Sin embargo, lord Ferris se aferraba a la vida con desespero. De un codazo tremendo, envió contra la pared a Liesel, que se rompió la cabeza en el acto. La siguiente en caer fue su hermana melliza Ranwen, que, anonadada por la muerte de Liesel, se quedó súbitamente paralizada, con tan mala fortuna que cuando Ferris soltó la vela encendida que llevaba en la mano, ésta fue a caer sobre ella, prendiéndole fuego a sus ropas. Una patada propinada al azar por el noble terminó de rematarla.

Los cuerpos se amontonaban en la escalinata empapada de sangre. A lord Ferris sólo le quedaban ya tres contrincantes: el pobre Parri y dos niños más. El simple peso de su cuerpo le sirvió para acabar con otro pequeño, que cayó derribado bajo su pecho para no levantarse más. Únicamente seguían con vida el lloroso Bannin y la maltrecha Petra, ninguno de los cuales estaba en condición de luchar.

El hombre vestido de negro se irguió entre las retorcidas extremidades de los caídos y bajó con lentitud hacia el lugar donde Bannin y Petra se encontraban.

—Dejad los cuchillos —ordenó. Sus pulmones perforados resonaron cavernosos cuando pronunció estas palabras.

El pequeño, cuyos ojos estaban cegados por la sangre y cuyos oídos estaban ensordecidos por los gritos de la lucha, retrocedió unos pasos con temor. Petra no estaba dispuesta a rendirse.

—¡Os dije que os fuerais, malditos mocosos! —bramó lord Ferris. Rojas lágrimas surcaban su rostro maltrecho—. ¡Mirad lo que habéis conseguido!

Bannin retrocedió todavía más; sus gimoteos se convirtieron en abiertos sollozos. Pero Petra, haciendo un esfuerzo monumental, se levantó. El ominoso crujido de su pierna no le impidió abalanzarse contra el noble.

—¡Muerte al mal! —masculló con los dientes ensangrentados.

Y hundió la hoja de Parri en el vientre del noble.

Fue entonces cuando sir Paramore bajó corriendo las escaleras, a tiempo de ver cómo el malvado lord Ferris caía muerto junto a la victoriosa Petra. En el centro de un mar de sangre de niños, Petra le dedicó una última sonrisa y cayó muerta.

La muerte de la niña en el relato coincidió extrañamente con el fin del fuego en el hogar. La noche tormentosa había alcanzado su momento más oscuro. Fascinados por la historia relatada por aquel narrador, los parroquianos ni siquiera repararon en el frío y la oscuridad que los envolvía. En la cocina gélida, Horace sí captó el detalle.

En consecuencia, fue Horace quien se aventuró al nevado exterior para hacerse con más leña. Por un momento se preguntó por qué esta vez ninguno de los habituales se había quejado del frío y la oscuridad imperantes en la taberna, cosa que llevaban haciendo días y años enteros. El relato del forastero había conseguido caldear el ambiente de un modo pocas veces visto.

A pesar de sus mentiras sobre el rey Caen, Dorsoom y lord Ferris —¿de veras estaría muerto?, se preguntó Horace, temeroso de que buena parte de la historia fuera cierta—, el desconocido no había cometido delito alguno, ni aunque fuera afanar un mendrugo de pan o un tazón de sopa de sangre. Y su historia había servido para que los parroquianos siguieran en la taberna cuando en otra ocasión se habrían marchado a sus cálidas camas. No obstante, había algo raro en aquel individuo. A Horace se le habían erizado los pelos de la parte posterior del cuello cuando aquel hombre entró en su local envuelto en copos de nieve. A medida que se recrudecía la oscuridad y seguía oyendo retazos de la historia siniestra que tanto había fascinado a los otros, su sensación de incomodidad no había hecho más que incrementarse. Aquel hombre era más que un simple farsante. Era malo.

A pesar de aquella certeza, a pesar de aquella intuición apuntada por todos y cada uno de los poros de su cuerpo, Horace no se atrevía a echar a aquel hombre de su taberna, por miedo a que en el local se desencadenara una bronca a puñetazos. Con todo, mientras apilaba leños bajo el brazo, echó mano al hacha helada que había junto al montón de madera y se dirigió con ella al interior.

En la taberna, el extraño estaba llevando su relato a la conclusión inevitable...

La cruel muerte de los niños inocentes provocó muchas otras cosas: el asombro de sir Paramore ante aquel intento de asesinato, los gritos de dolor de los padres de los niños muertos, el emocionado elogio que el rey hizo de la valentía de los fallecidos, la recogida de los cadáveres en las escaleras por parte de los propios padres, la limpieza a fondo que tuvo que hacerse de la escalera manchada de sangre, la disposición de una guardia protectora de la integridad física del prometido de la princesa...

Una vez que todo concluyó, sir Paramore rezó sin descanso a los cielos inescrutables y caóticos, a Beshaba, a Cyric y a Loviatar, tratando de dar con

una explicación de tan horrible episodio. Cuando su mente trastornada fue incapaz de alimentar su devoción, y sus rodillas temblorosas le impidieron seguir en pie, sir Paramore colgó a *Kneuma*, la espada contra los encantamientos, en uno de los postes de su cama y se metió bajo las sábanas con intención de encontrar un descanso que insistía en eludirlo.

Sin movimiento ni ruido algunos, tan pronto como el caballero se hubo despojado de su espada y armadura, Dorsoom apareció en el interior de la habitación cerrada con llave. Sorprendido, sir Paramore murmuró unas palabras de aprobación y se sentó en la cama.

Pero el mago al momento lo hizo callar con voz furiosa.

—Sé lo que has hecho, hombre monstruoso.

Sir Paramore se levantó y lo miró con rabia y sorpresa antes de tratar de echar mano a su espada invulnerable a los conjuros. Sin embargo, sus dedos no llegaron a cerrarse en torno a la empuñadura, pues en aquel instante el mago proyectó un encantamiento sobre su persona, inmovilizándolo como si fuese de hielo.

Una vez Paramore quedó así indefenso, Dorsoom habló.

—La mayoría de las gentes de este país te tienen por un valeroso caballero, pero yo sé muy bien que no lo eres. Tú eres un monstruo maquinador, despiadado y cruel.

Aunque era incapaz de mover los brazos o las piernas, sir Paramore acertó a mover la lengua.

—¡Fuera de aquí! ¡Igual que mis jóvenes caballeros acabaron con ese asesino enviado por ti, juro que te mataré!

—No juegues conmigo —le espetó el mago de las barbas negras—. Tu espada tan sólo es efectiva cuando está en tu mano. Sin ella, nada puedes hacer contra mí. Además, ni Ferris ni yo tenemos nada de asesinos. Aquí el único asesino eres tú.

—¡Guardias! ¡Auxilio! —gritó Paramore hacia la puerta que seguía cerrada.

—Sé cómo manipulaste la cuestión de los secuestros. Sé que contrataste a esos cinco hombres para raptar a los hijos de los nobles —dijo el mago.

—¿Cómo? —rugió el caballero, debatiéndose para recobrar el control sobre su cuerpo, pero sólo consiguiendo que sus piernas temblasen de impotencia.

En el exterior, los guardias empezaron a aporrear la puerta y pedir a gritos la llegada de refuerzos.

—Sé que te reuniste con los cinco raptos para pagarles sus servicios —prosiguió el mago—. Sin embargo, el único pago que recibieron fue el filo de tu hacha.

—¡Guardias! ¡Echad la puerta abajo!

—Sé que entonces te vestiste con las ropas de uno de los secuestradores, te hiciste pasar por él y, a sangre fría, mataste al pobre Jeremy delante de todos. Sé

que, más tarde, ataviado como el noble caballero que nunca fuiste, te presentaste como el salvador de los demás niños —añadió el mago, en tono crecientemente acalorado.

Los guardias estaban tratando de derribar la puerta, cuyos tablones empezaban a astillarse.

—¡En nombre de lo más sagrado...! —gritó Paramore angustiado.

—Lo hiciste para obtener la mano de la princesa. No has tenido reparo en matar a niños para conseguir tu propósito. Orquestaste el secuestro y te fingiste héroe con el fin de conseguir su mano.

Las piernas de sir Paramore temblaban con violencia. El mero contacto de la punta de su pie contra el poste de la cama provocó que el lecho entero se estremeciera y, con él, la espada envainada colgada del poste.

—Sé que enviaste esta nota. —El mago sacó un papelito arrugado del bolsillo y lo alzó ante sus ojos—. Una nota dirigida a lord Ferris, invitándolo a subir a verte esta noche. Una nota que escribiste a sabiendas de que tus «caballeros» darían muerte al noble.

—¡Esa nota no ha sido escrita con mi letra! —exclamó Paramore.

Presa de temblores incontenibles, sus movimientos volvieron a estremecer la cama, de forma que su espada mágica apuntó directamente a su pierna paralizada.

El patear de las botas en la puerta era cada vez más fuerte. La madera seguía haciéndose astillas. En aquel momento, con un pase mágico, Dorsoom envolvió la puerta en una nube azulada tan sólida como el acero.

—Y en ese saco —agregó el mago, a sabiendas de que tenía todo el tiempo del mundo—, en ese saco en que llevabas las cabezas de los cinco raptos estaba también la cabeza de Jeremy. ¡Una cabeza que luego utilizaste como una marioneta para presentarte por la noche al pie de la cama de Petra!

El mago se agachó hacia el saco con las cabezas, pero su mano no llegó a aferrarlo. En aquel momento preciso, la gran espada *Kneuma* se soltó del poste y se clavó en la petrificada pierna de Paramore, disipando en el acto el conjuro que lo tenía paralizado. Una fracción de segundo más tarde, la espada cercenó el cuello del hechicero.

Al decapitar al mago de la corte, la hoja acerada de Paramore a la vez liberó el encantamiento que envolvía la puerta. Al irrumpir en el cuarto, los guardias se encontraron con que un chorro de sangre terminaba de proyectar la cabeza del mago sobre la cama mientras el cuerpo decapitado de Dorsoom se desplomaba inerte sobre el saco manchado de sangre, que de nuevo se vio empapado en sangre.

De forma instintiva, los guardias se lanzaron sobre Paramore con intención de contenerlo. Ya fuera por lo tarde de la hora, por las increíbles acusaciones del mago o la amenaza de dos hombres armados contra uno, sir Paramore hizo cara

a los guardias sin pensarlo, hincando su espada en el ojo de uno de ellos. Cobarde, el compañero del herido retrocedió unos pasos y gritó en demanda de ayuda. A todo esto, compadecido del guardia ensartado en su espada, Paramore terminó de hincar el filo, poniendo fin a sus sufrimientos.

La alarma resonó en todo el castillo:

—¡Paramore es el asesino! ¡Detenedlo! ¡Matadlo!

Sir Paramore contempló cómo el segundo guardia salía huyendo y se arrodilló junto al muerto cuerpo a sus pies. Una lágrima surcó su noble mejilla al pensar en la existencia desgraciada que le esperaba. Determinado a acordarse para siempre del hombre que la había destruido, agarró la cabeza de Dorsoom y la metió rabioso en el saco, en el que cayó con un ruido sordo. Paramore se irguió cuan largo era, aspiró el aire, que olía a sudor y sangre, y salió a toda prisa de la habitación, sabedor de que, incluso si lograba salvar la vida, por siempre iba a ser un paria y un proscrito.

Lo fue.

—Ésta, amigos —concluyó el desconocido, mesándose la barba negra con la mano izquierda—, es la historia del héroe más grande que ha existido.

Tan sólo el chisporrotear del fuego en el hogar y el aullido del viento desafiante resonaban en la taberna enmudecida. Los mismos que antes se mofaran de aquel espantapájaros desastrado ahora lo miraban con asombro y reverencia. Y no en razón de sus palabras. Ni siquiera en razón de su relato, sino por algo fundamental en su carácter, un matiz mágico y consustancial a su persona. Por una cuestión de magia. Los mismos que antes le hubieran negado un sorbo de agua ahora se disputarían el privilegio de alimentarlo con los mejores productos de sus granjas, de entregarle sus propios maridos e hijos para que se convirtieran en soldados a sus servicios, a sus mujeres e hijas para que se divirtiera con ellas. Tan ciega admiración se vio incrementada cuando dijo a continuación:

—Y éste, queridos amigos, es el trágico relato que explica por qué hoy me encuentro entre vosotros. —El mismo viento y el mismo fuego se paralizaron cuando de pronto añadió—: Y es que, amigos, sir Paramore soy yo.

Dicho esto, se quitó los andrajos informes con que se había estado cubriendo. De entre las ropas astrosas emergió un guerrero joven e imponente, poderoso y con los ojos del color del platino. Su cara era muy distinta al rostro ajado y sepulcral que había estado hablándoles. La mano del caballero estaba encajada hasta la muñeca en la cabeza cercenada de Dorsoom, el rostro que les había estado hablando como una marioneta manejada por el joven guerrero. La muerta boca del mago muerto seguía moviéndose, manejada por los dedos del guerrero, encajados en el paladar huesudo y en la lengua seca y rasposa.

Durante la noche entera, a lo largo del prolongado relato, los aldeanos habían estado escuchando a una marioneta que era la cabeza de un muerto.

La rasposa voz de anciano brotó de la boca del joven, cuyos dedos seguían moviendo la mandíbula y la lengua.

—¡Creedle, amigos! ¡He aquí el héroe más grande que ha existido!

Una baba negruzca corría en regueros por el antebrazo de Paramore.

Tan sólo Horace, al andar dificultosamente hacia la barra, se sintió horrorizado ante aquel espectáculo; los demás ni se inmutaron ante aquella depravación. Las gentes sencillas de Capel Curig se levantaron de sus sillas y se acercaron fascinados al imponente caballero y su macabra marioneta. Como los niños del relato, lo rodearon con arrobo y empezaron a gritar:

—¡Enseñanos, caballero! ¡Queremos ser tus siervos, Paramore! ¡Guárdanos y sálvanos de nuestros enemigos!

En el centro del revuelo, el sol reluciente al que adoraban repartía palmaditas con su mano cubierta de sangre.

—Por supuesto que estoy dispuesto a salvaros. Lo único que tenéis que hacer es seguirme y convertiros en mis guerreros y caballeros.

—¡Estamos dispuestos a morir por ti!

—¡Queremos morir por ti!

—¡Paramore!

Los gritos de admiración se impusieron al soplar del viento y el rugir del fuego. Los brazos en alto de sus devotos hubieran podido alzar el techo de la taberna a una señal de Paramore.

La adulación era tan intensa que nadie —ni siquiera el propio Paramore— vio la reluciente hoja del hacha de Horace hasta que ésta apareció tintada de rojo por la recién rebanada garganta del caballero.

Tertius y el artefacto

Jeff Grubb

Jeff Grubb se gana la vida construyendo mundos. Licenciado como ingeniero civil y diseñador de juegos profesional, la escritura es su vocación y su placer, un placer que no tiene mucho de secreto. Grubb fue uno de los cuatro cocreadores de Dragonlance dirigidos por Tracy Hickman. En colaboración con Ed Greenwood, ha creado también el entorno de Reinos Olvidados.

Publicado por primera vez en *Realms of the Arcane*.

Editado por Brian M. Thomsen y J. Robert King, noviembre de 1997.

En su historia de la ciencia ficción *Trillion Year Spree*, Brian W. Aldiss vincula la muy británica Tierra Media de Tolkien a la muy británica sensibilidad de P. G. Wodehouse, autor de los relatos de Bertie Wooster y Jeeves. Wodehouse escribía un tipo de ficción muy distinta de la de Tolkien. Bertie es un petimetre de clase alta, y las historias de Wodehouse siempre reflejan a Bertie metiéndose en un embrollo del que sólo consigue salir gracias a la ayuda de su imperturbable criado Jeeves. (Si queréis saber por qué en muchos países a los criados se les conoce como «Jeeves», ésta es la razón).

El comentario de Aldiss me llamó la atención, y desde que lo leí me he sentido muy cómodo mezclando las figuras aristocráticas del mundo de Wodehouse con el universo de fantasía de los Reinos. Dicha mezcla ha redundado en la creación de dos personajes. El primero de ellos es el relativamente inútil Giogi Espolón de Wyvern, surgido por primera vez en *El tatuaje azul*, y que más tarde se casó, tuvo hijos y que llegó a trascender sus orígenes tan mortales. El otro es Tertius Wands, que sigue siendo tan mentecato como cuando apareció por primera vez en una historia de la serie *Advanced Dungeons & Dragons* publicado por DC Comics.

A modo de homenaje al gran Wodehouse, todo relato de Tertius Wands

presenta a nuestro héroe metiéndose en un lío fenomenal del que sólo consigue salir con el auxilio del imperturbable genio, el sirviente Ampratines.

Aquí está Tertius Wands. Que lo disfrutéis.

JEFF GRUBB

Abril de 2003

Mientras estaba sentado en el balcón de El Nauseabundo Otyugh, en Scornubel, entre la resaca de la víspera y la que estaba por venir, medité sobre la frase « Tendrías que haberte quedado en la cama ». Un sabio consejo, acaso postulado por un mago que una mañana había tenido muy escaso éxito a la hora de convocar bolas de fuegos, rayos relampagueantes y demás.

Por supuesto, dicho consejo no me era de mucha ayuda, pues yo estaba en la cama la noche anterior cuando todo estalló. Todo menos yo, claro está.

Me explicaré. Sería poco antes de las tres campanadas cuando Tertius Wands, un servidor, estaba durmiendo a pierna suelta en mis dependencias del Otyugh, una gran estancia en la tercera planta con pestíferas vistas a los establos. El Otyugh es uno de esos nuevos establecimientos que han proliferado tras la aparición de la última Guía de Volo. A medida que Volo insiste en popularizar determinados establecimientos entre los viajeros, los de toda la vida van dejando de ser populares entre los nativos, que pronto se ven necesitados de nuevas tabernas, garitos y locales en los que divertirse. Ampí cierta vez sugirió la conveniencia de seguir el recorrido de Volo y abrir nuevos locales siguiendo su estela, pues aquéllos que aparecen mencionados en su guía al punto se ven atestados de guerreros y magos cargados de sus malditos libritos.

Pero me estoy yendo por las ramas: Simplemente estaba explicando la escena, adornando el escenario, poniendo los cimientos de mi relato. Tres campanadas. Dormitorio. Otyugh. Y entonces el techo estalló.

Bien, no es que estallara exactamente, si bien la estrepitosa explosión en el piso superior llevaba a pensar que el techo acababa de hundirse. Me senté de sopetón en el lecho y advertí que mi cama, una maciza estructura de bronce con cuatro postes, se estaba estremeciendo y dando botes como una alimaña nerviosa. Cada objeto que había en el dormitorio, desde el orinal hasta el espejo de acero, estaban vibrando en aquel baile siniestro.

Hice lo que todo hombre racional habría hecho en mi lugar. Me escondí bajo las mantas y prometí a los dioses que pudieran estar escuchándome que nunca más volvería a beber cerveza Aliento de Dragón ni a comer queso de la muerte.

—¡Tertius Wands! —tronó una voz ominosamente familiar desde lo alto.

Asomé un ojo y vi la imponente cabeza de mi tío abuelo Maskar. Me dije que

su cabeza sin duda seguía unida a su cuerpo allá, en Aguas Profundas, y que me estaba enviando algún chisme astral o fantasmal para comunicarse conmigo. En aquel momento, estaba demasiado asustado para averiguarlo.

Haciendo acopio de valor, afronté la mirada del mago más poderoso de Aguas Profundas.

—¡No fue culpa mía! —grité, cubriéndome la cabeza de nuevo con las mantas—. ¡Yo no sabía que ella era una sacerdotisa de Sune! ¡Nadie me dijo nada! ¡Soy inocente!

—¡Eso ahora no importa! —exclamó mi tío abuelo—. ¡La cuestión es que quiero que hagas algo importante para mí!

Volví a asomar la mirada.

—¿Yo? —pregunté con un hilillo de voz.

—Tú —ladró mi tío, con visible desagrado en la expresión—. Me han robado cierto artefacto mágico, un objeto del legendario Netheril.

—¡Yo no he sido! —grité al momento—. ¿Has preguntado al primo Marcus? ¡Marcas siempre está afinando...!

—¡Silencio! —tronó la fiera cabeza de dimensiones divinas que flotaba junto a un poste de mi cama—. Sé quién lo robó. Un ladrón conocido como el Cuervo, que se dirige a tu encuentro. Quiero que recuperes ese artefacto. Su aspecto es el de tres esferas de cristal, cada una de las cuales está flotando en el interior de otra. ¡Recupéralo para mí, y podrás volver a la Ciudad del Esplendor!

—La verdad, justo estaba planteándome la posibilidad de llevar una vida errante y... —traté de alegrar.

—¡Tienes que recuperar la esfera tripartita de Hangrist! —ordenó mi fantasmal tío abuelo—. ¡Pero ya!

Dicho esto, la cabeza de Maskar estalló en una cascada de fuegos artificiales que dejaron manchas de chamusquina en las paredes e hicieron añicos la jarra de agua que había junto a mi cama. El tío abuelo Maskar nunca fue amigo de las despedidas discretas. De hecho, en todos los años que llevo conociéndolo y eludiéndolo, ni una sola vez lo he visto utilizar una puerta.

Envuelto en mi camisón, me levanté tambaleante y recogí los añicos de cristal. Toda pretensión de que aquella aparición había sido una pesadilla o un delirio producido por el queso acababa de saltar por los aires. El tío abuelo Maskar quería algo, y quería que fuese yo quien lo recobrara.

Uno nunca quiere indisponerse con un tío abuelo, y menos aún cuando dicho tío abuelo tiene el poder de convertirte en sapo.

Con un silbido, convoqué a mi genio, Ampratines. Bien, lo del silbido más bien es una licencia poética. Lo que hice fue frotar mi anillo con el dedo y llamarlo para que apareciese.

Quiero dejar una cosa clara: carezco por entero de poderes mágicos, lo que me convierte en una excepción en el seno de la familia Wands, que es conocida

por albergar a un sinnúmero de hechiceros, magos, prestidigitadores y demás adeptos a la magia. Con todo, cuento con un genio ligado a una sortija que encontré años atrás en una cloaca de Aguas Profundas. Pero ésa es otra historia.

Ampratines se materializó como un castillo espectral que de repente apareciese en el desierto. Los djinns son una raza por naturaleza inteligente, y Ampí es el más listo de todos: su cerebro cuenta con mayor número de neuronas por centímetro cúbico que de cualquier otro ser de Faerun.

Ampí estaba vestido con sus ropas normales, unas largas túnicas azules que contrastaban con su piel escarlata. Su negra cola de pelo aparecía aceitada y trabajada a la perfección, surgiendo de su birrete azulado como la cola de un caballo de carreras. Su boca solemne estaba enmarcada por un bigote y una barba asimismo perfectamente recortados.

—¿Qué me dices, Ampí? —apunté—. ¿Has oído algo?

—Los druidas del Bosque Alto sin duda habrán oído algo —respondió Ampí con calma, con una voz tan profunda como las criptas de Bajomontaña y tan persuasiva como la promesa de un halfling—. Está claro que tu tío abuelo te necesita.

—Lo que quiere es que sea yo quien me juegue el cuello —murmuré, mirando a mi alrededor, tratando de dar con mis pantalones. Ampí hizo un gesto con la mano, y los pantalones aparecieron mágicamente entre los dedos bien cuidados de su enorme mano. Los genios son siempre muy habilidosos para estas cosas; todo el mundo debería contar con su propio genio. Por lo demás, después de haberme visto aterrorizado por mi propia carne y sangre, me convenía contar con la ayuda de mi djinn—. ¿Cómo es que Maskar me necesita?

—Puedo tratar de averiguarlo —dijo Ampí sin inmutarse—. Aunque acaso necesitaré un poco de tiempo.

Traté de volver a dormirme, pero cuando una proyección mágica del patriarca familiar te acaba de amenazar en tu propia cama, se hace difícil conciliar el sueño. Inquieto, me levanté, empecé a pasearme por la habitación y me senté en la repisa de la ventana, donde contemplé los caballos de la cuadra y me maravillé de lo sencillas que eran sus vidas.

Cuando llegó la mañana sin que Ampí hubiera regresado, comí un pequeño desayuno de serpientes en salsa (o eso me pareció que era). Luego me dirigí a la terraza de El Nauseabundo Otyugh, no sin antes ordenar a los camareros que me fueran trayendo una nueva Aliento de Dragón cada media hora y que lo siguieran haciendo hasta que fuera capaz de devolverles las jarras vacías. Mi propósito era el de esquivar la inminente resaca producida por los excesos de la víspera mediante la directa inmersión en una nueva borrachera.

Por cierto. El Nauseabundo Otyugh es un local más bien destartalado, un antiguo almacén al que Aurora y su catálogo dejaron sin clientela. El segundo piso del local contaba con una gran terraza en la que era posible dedicarse a la

ocupación preferida de quienes habitan Scornubel, esto es, beber hasta perder el conocimiento mientras uno contempla cómo otros hacen lo mismo calle abajo. Yo llevaba dos semanas dedicándome a ambas actividades con éxito considerable y estaba más que dispuesto a convertirme en permanente expatriado de Aguas Profundas, empapándome del sol y el alcohol a todas horas mientras me quejaba ante todo el mundo de lo horrible que resultaba vivir en una ciudad como Aguas Profundas, donde la mitad de los nobles son magos y la mayoría están emparentados entre sí.

A todo esto, como es natural, yo me reprendía por no haberme marchado de Scornubel a tiempo. Ampí había insistido en que nos fuéramos hacia una semana, pero yo me resistí. No quería ser como tantos de mis primos, marionetas manejadas por sus sirvientes, juguetes en manos de sus mayordomos, esclavos de sus mágicos homúnculos. En su momento le dije a Ampí que, si efectivamente tenía prohibido el regreso a Aguas Profundas, no había mejor exilio para mí que la terraza del viejo Nauseabundo, desde donde uno podía entretenerse contemplando el paso de las caravanas. Sin embargo, Scornubel se encontraba a apenas unos centenares de kilómetros del Camino del Comercio que sale de Aguas Profundas y, según parecía, no lo suficientemente lejos de los manejos del tío abuelo Maskar.

Mis extravíos mentales se vieron interrumpidos cuando me fijé en el joven que apareció a mi derecha en lugar de la paciente camarera que había estado trayendo las bebidas. Me dije que aún no era mediodía, de forma que no podía haberse producido el cambio de turno. Si fuera tan tarde, alguien habría salido y a ofrecerme el menú del día.

Fijé en él un ojo inyectado en sangre y descubrí que el recién llegado, que traía cerveza en una bandeja de plata, era un halfling. Su ancha sonrisa de marfil relucía bajo las sombras producidas por un sombrero de paja mal entretejida. Pestañeeé dos veces y cuando el halfling no desapareció, me dije que tendría que hablar con él.

—¿Sí? —pregunté. Así de ingenioso me sentía yo en aquel momento.

—Dicúlpeme, señó —repuso el pequeño semihumano, descubriéndose de su sombrero y mostrando unos cabellos rojizos y enmarañados—. Según entiendo yo, e esté el caballero que anoshe etaba alojao en el último piso. El caballero en cuyo cuarto hubo un etrépito de padre y muy señor mío...

Deseé contar con poderes mágicos para comprender mejor la extraña jerga en que se expresaba aquel sujeto. Finalmente me contenté con recurrir a una respuesta que nunca falla.

—¿Sí?

—Verá, señó... Yo etaba en el pasillo y lo oí casi todo. En un momento dao, el vozarrón dijo que andaba usted buscando al Cuervo.

Asentí lentamente con la cabeza, tratando de mostrar expresión de sagacidad,

por mucho que temiese que el melón se me cayera de los hombros en cualquier momento y rodara por los suelos.

—¿Y tú eres...?

—Gaspar Millibuck, a su servicio —respondió el halfling—. Verá... Yo mimo ando detrás del Cuervo y se me ocurrió que un caballero como usted, que cuenta con la ayuda de eso vozarrone, igual podría ayudarme. Yo soy más bien canijo, pero entre los dos igual podríamos echarle el guante a ese ladrón.

—Ajá —dije yo, pugnando por disipar la neblina que cubría mi mente en aquellos instantes—. ¿Y por qué quieres agarrar al Cuervo?

Yo no me chupaba el dedo. Era sabido que los halflings siempre contaban con un mínimo de tres razones para hacer algo, dos de las cuales iban contra las leyes del país.

El halfling examinó el pelaje de sus pies.

—E que el Cuervo también ha robao algo que pertenece a mi familia, y le supone que tengo que recóbralo. No puedo volver a casa hata que lo haya recobrao.

A pesar de estar empapado en cerveza, mi corazón latió con simpatía por aquel pequeño individuo atrapado en una situación tan parecida a la mía.

—¿Y qué es lo que el Cuervo os robó?

—Oro, señó —contestó el halfling al instante—. Todo el oro del orfanato.

—¿Un orfanato? —repetí, meneando la cabeza—. Creí haber entendido que se lo habían robado a tu familia...

—Así e, señó. —El halfling asintió rápidamente con la cabeza—. En mi familia todo somo huérfano. Hemo tenío mu mala suerte.

—Ya —murmuré, preguntándome qué sería lo que andaba buscando en realidad.

Por supuesto, Ampratines no andaba cerca, y ya era casi mediodía. Si me las arreglaba para hacer progresos sin el concurso de mi extraño aliado, tanto el genio como mi tío abuelo se verían obligados a reconocer que yo sabía arreglármelas por mí mismo.

—Muy bien —dije—. Llévame ante el Cuervo. Arreglaremos las cosas de hombre a hombre.

—Ah, eso e imposible —murmuró el halfling—. El Cuervo no e un hombre, sino un doppelganger que tiene el podé de cambia de forma a volunta. Creo que sé dónde encontralo, pero e presiso que eterno preparaos para entra en acción cuando llegue el momento. ¿Me ayudará? ¿En atención a lo demás huerfanito, por lo meno?

Con lágrimas en los ojos, alzó la mirada hacia mí. Por supuesto, le dije que sí. Al fin y al cabo, se supone que uno es de buena cuna. Y además, ese pequeñín sabía cómo dar con el Cuervo, lo que me facilitaría mucho las cosas.

Eché mano a la jarra de cerveza que el halfling acababa de traer, pero no la

terminé. Asimismo devolví intacta la siguiente cerveza que me trajeron y pedí una tablilla, un estilo y papel. Estaba yo ocupado en redactar una carta destinada a mi tío abuelo Maskar en la que consignaba que la situación estaba bajo control, cuando Ampí reapareció de improviso. Un momento antes no había nada junto a mi hombro izquierdo, pero al siguiente ahí estaba él, el djinn más noble que vieran los siglos.

—Imagino que habrás encontrado algo —solté un tanto bruscamente, quizá por efecto de la resaca—. Has estado fuera casi toda la mañana.

Ampí hizo una pequeña reverencia.

—Mil disculpas, lord Tertius. Me ha llevado cierto tiempo averiguar cuál es la naturaleza exacta de ese artefacto y saber qué pasó con él. Finalmente hablé con una silfide empleada por tu tío abuelo como deshollinadora. Según parece, la silfide presenció buena parte de los sucesos de esta desagradable historia.

—Pues bien, escúpelos ya de una vez —dije con impaciencia, mientras daba golpecitos con el estilo sobre la tablilla.

—La Esfera Tripartita es un artefacto de Netheril —explicó el genio, llevándose las manos a la espalda como un escolar que estuviera recitando la lección—. Netheril fue un reino de magos que desapareció hace millares de años, antes de la fundación de Cormyr o Aguas Profundas. Según se dice, el menos habilidoso de esos magos contaba con poderes superiores a los de los magos más reputados de los Reinos.

—¿Un reino poblado por seres como mi tío abuelo Maskar? —Me costó reprimir un estremecimiento—. Uno se queda de piedra.

—Muy cierto, mi señor —dijo Ampratines—. Según parece, la Esfera Tripartita era un arma muy potente, pues poseía la capacidad de eliminar toda la magia que hubiera en su entorno inmediato. Ninguna bola de fuego podía estallar en su vecindad, ningún conjuro era efectivo, ninguna mágica arma servía de nada. Se entiende que fuera tan apreciada en aquel reino habitado por magos.

—Está claro —convine—. Si la esfera estaba cerca, los magos se tornaban tan inofensivos como corderillos.

—Efectivamente —dijo el djinn—. Como resultado, incontables magos de Netheril trataron de esconderlo en lugares inaccesibles, mientras que otros hechiceros contrataron a guerreros mercenarios para que dieran con él. Así sucedió una y otra vez, hasta la desaparición del reino de Netheril. La esfera siguió oculta hasta hace unos doce años, momento en que una partida de aventureros la encontró en Anauroch. Tu tío abuelo al momento entendió los peligros que se derivaban, así que lo compró y lo escondió en la más profunda de sus mazmorras.

—Lejos de las miradas curiosas, lejos de otros magos —comenté.

—Justamente. El artefacto viene a ser una combinación de tres globos de cristal, cada uno de los cuales está flotando en el interior de otro. Dichos globos

son de un cristal iridiscente y recuerdan las pompas de jabón. Como tantos otros artefactos, es indestructible por medios normales, razón que llevó a tu tío abuelo a guardarlo bajo llave en lugar seguro. Pero fue robado de ese lugar hace dos semanas por un ladrón conocido como el Cuervo. A lo que parece, el Cuervo en estos momentos se dirige a Scornubel por el Camino del Comercio.

—Se explica que el tío abuelo Maskar quiera que recupere ese cacharro.

—En parte —apuntó el genio—. Si te ha escogido a ti, es porque eres uno de los escasos miembros de su familia que carece de poderes mágicos. Seguramente piensa que tú correrás menos riesgos para recobrarlo.

—O que mi pérdida no será tan importante si fracaso en la misión —musité—. Bien, por lo menos cuento con tu ayuda.

Ampratines palideció, lo que era muy raro en un genio.

—Me temo que no puedo ser tan útil como piensas. Esa esfera antimágica también tiene el poder de hacer desaparecer a los seres como yo que se encuentren cerca. De hecho, su intenso poder antimágico impide que sea detectado por medios mágicos. Quizá lo mejor sería alertar a las autoridades de este lugar sobre lo que está sucediendo.

Fruncí el ceño.

—Las autoridades del lugar... —Meneé la cabeza y añadí—: Si se hicieran con una cosa así, la guardarían bajo siete llaves mágicas, y el tío abuelo Maskar estaría furioso conmigo hasta la próxima Crisis de los Avatares. No, tendremos que arreglárnoslas por nuestra cuenta.

—Pero, señor... Las propiedades antimágicas implican que...

—Ni pero ni pera —zanjé, levantando la mano—. Mientras tú te entretenías en charlar con una sílfide cubierta de hollín, yo he estado haciendo mis propias y diligentes averiguaciones. En este preciso momento, mis agentes están recorriendo la ciudad en busca de ese tal Cuervo.

—¿Tus... —Ampratines se quedó de una pieza, todo lo que de una pieza puede quedarse un ser básicamente compuesto de aire—... agentes? —El genio trató de que sus palabras sonaran como una pregunta, con cierto éxito.

—Exacto —respondí, levantándome un tanto dificultosamente—. Yo mismo me encargaré de resolver esta cuestión sin necesidad de que intervengas.

—Pero, señor...

—Caramba... —Me froté la frente con la mano. Las dos resacas estaban saliendo a la luz—. Si dices que no puedes ayudarme, no voy a insistir en ello. Más te valdría tener un poco de fe en las intuiciones de la familia Wands.

—Como quieras, mi señor —respondió el genio, a pesar de su expresión de escaso convencimiento.

Sonreí. Por fin había quedado claro quién estaba al mando.

—Eso sí, si puedes, prepárame una de esas tortillas místicas que tan bien van para la resaca. Siento como si los Reinos enteros estuvieran latiendo en el interior

de mi cabeza.

Ampratines iba a decir algo más, pero se contuvo a tiempo.

—A tu gusto, mi señor —se limitó a decir.

Dicho esto, se desvaneció en el aire.

Me apoyé en la baranda de la terraza de El Nauseabundo Otyugh, fingiéndome sumido en profundas meditaciones. Lo que en realidad estaba haciendo era contar los segundos que faltaban para que Ampí volviera con la cura para mi funesto dolor de cabeza.

—¿Ése es el Cuervo? —pregunté al halfling—. ¡Pero si es una mujer!

—¡Shhh! —instó el pequeño humanoide de cabellos rojos bajo los pliegues de su ajada túnica marrón—. Tiene tanto de mujer como yo de dragón rojo. ¡E un doppelganger! ¡Y se va a da cuenta de todo si sigue gritando y mirándolo con eso ojo de merluzo!

La mujer que no era una mujer estaba sentada a una mesa en el comedor atestado. Vestida con ropas de viaje de cuero y una capa azul, estaba situada directamente frente a nosotros, por lo que era difícil observarla con disimulo. A su lado tenía una bolsa de viaje, sobre la mesa. La mujer que no era una mujer miró con aire distraído en nuestra dirección, momento en que yo mismo me escondí bajo los pliegues de mi capa marrón con capucha y desvié la mirada, tratando de no seguir mirándola como un merluzo.

Su compañero de mesa acaso fuera un gigante de las colinas, o acaso un ogro, pues era tan alto como Ampí y casi igual de corpulento. Ese individuo estaba envuelto en una capa igualmente enorme, de color escarlata, que lo llevaba a semejar una gran puesta de sol sentada a la mesa.

Nos encontrábamos en El Unicornio de Jade, un lugar que había tenido la desgracia de aparecer incluido en la ya mencionada Guía de Volo. En consecuencia, el local estaba lleno de advenedizos, forasteros, mercenarios encallecidos y pisaverdes que se las daban de aventureros. Como El Unicornio tenía mala reputación (según Volo), la mayoría de los parroquianos se cubrían el rostro con las capuchas de sus anchas capas. Aquello parecía un congreso de fantasmas, espectros y aparecidos.

El Cuervo era la única excepción. Ella, él, o lo que fuese, estaba descubierta de su capucha, mostrando unos cabellos dorados que se le caían sobre los hombros como cerveza derramada. Parecía tener un poco de sangre elfa, pues sus orejas eran un tanto puntiagudas, mientras que su barbilla era redonda y un tanto blanda. Tuve que recordarme que todo aquello era una ilusión. Ella —él— era un ser dotado de poderes de transformación que le permitían mostrarse como el rey Azoun o mi tío abuelo Maskar, si así lo quería. En su envoltura original, un doppelganger era un humanoide delgado y esbelto, sin sexo y sin cabello, cuyo

cuerpo proyectaba una sombra color gris claro. Lo que no resultaba demasiado apetitoso.

El Cuervo estaba sumido en animada conversación con el gigantesco atardecer que era su compañero de mesa, aunque en un momento dado frunció el ceno y señaló la maleta de mano con sus dedos delgados. Aunque nos encontrábamos demasiado lejos para escucharlos, saltaba a la vista que estaban regateando o así.

La verdad, no hacía falta ser un mago de primera para adivinar sobre qué estaban regateando. La bolsa era del tamaño idóneo para transportar la bola de cristal de un hechicero. O una Esfera Tripartita.

Fuera lo que fuese lo que Crepúsculo le estuviera diciendo en aquel momento, ella pareció calmarse un poco. Tras escuchar en silencio, asintió con la cabeza, echó mano a la bolsa, se levantó y se dirigió a la puerta. Crepúsculo seguía sentado a la mesa. Todas las miradas convergían en ella, pero cuando llegó a la puerta, el doppelganger se volvió y, durante un instante brevísimo, me miró directamente a los ojos. No sé si de veras sucedió o no, pero en aquel momento sentí como si el mundo entero se hubiera detenido y empezado a girar en sentido contrario al habitual.

Un momento después, ella había desaparecido. Volví el rostro y advertí que el gigantesco Crepúsculo también se había marchado, seguramente a reunirse en alguna dependencia oculta con varios Magos Rojos de Thay.

—¡Vamo a po ella! —instó el halfling—. Si no quedamo aquí, no va a da equinazo.

Un tanto aliviado al ver que mi aliado asimismo se refería a ella con un pronombre femenino acompañé a la pequeña figura envuelta en una capa al exterior de El Unicornio. Nuestra partida no pareció llamar la atención de nadie, si bien es cierto que seguíamos cubiertos con las capuchas.

La noche había caído como un enano ebrio, y las calles estaban casi vacías. Aquéllos que tenían algo que perder en la vida a esas horas estaban descansando plácidamente en la cama (a no ser que un tío abuelo mago se presentase a importunarlos). No obstante, Selune estaba llena, de forma que su luz no cesaba de iluminar los rubios cabellos de nuestra presa.

La seguimos a una pequeña posada situada junto al río. Un ogro dentón inicialmente nos prohibió la entrada, si bien unas pocas monedas de oro bastaron para arrancarle la información de que la joven recién llegada (que se hacía llamar Demarest) siempre llevaba consigo aquella bolsa de viaje y estaba alojada en el segundo piso, cerca de la parte posterior de la hostería.

Casi un día entero después de la aparición de mi tío abuelo Maskar, ataviado con una capa y seguido por un halfling vestido de forma similar, me aventuré por la cornisa del edificio. El viento de las llanuras era intenso y amenazaba con hacernos caer como sendas cometas de papel sobre las casas bajas de Scornubel.

Por primera vez, me arrepentí de haberle concedido a Ampí la noche libre. Como lo vi tan inquieto por mi intención de recuperar aquel artefacto mágico, pensé que lo mejor sería que se tomara un descanso. Lo más probable es que en aquel momento se encontrara en alguna librería de viejo, examinando una historia de las Tierras Centrales o las *Historias completas de la Línea Obarskyr* mientras su amo estaba a punto de salir volando por los aires.

Como es de esperar, nuestros progresos eran lentos. Si hubiéramos estado cerca de la fachada delantera del edificio, los serenos vestidos con cota de malla y tocados con yelmo de cobre sin duda nos habrían visto. Cuando alguien pasaba por el callejón que se extendía a nuestros pies, hacíamos lo que podíamos para asemejarnos a dos gárgolas antes de reemprender nuestro trabajoso avance hacia nuestro objetivo; una ventana iluminada. Cuando estuvimos más cerca, el ocupante de aquel cuarto apagó la luz. Nos detuvimos otro largo instante para asegurarnos de que la falsa Demarest no había apagado el candil para asomarse al exterior y ver con mayor claridad. Finalmente nos pusimos otra vez en marcha.

La ventana tenía el pestillo corrido, precaución aconsejable en un lugar como Scornubel. El halfling Gaspar sacó un largo trozo de alambre que insertó entre las hojas de la ventana y con él abrió fácilmente la ventana.

—Usted primero, amigo —susurró, sonriendo abiertamente.

—¿Yo? —musité—. Tenía entendido que los seres como tú erais expertos en colarse en los cuartos ajenos.

El halfling soltó un bufido.

—Puede ser, pero si entro yo primero, será tú quien se quee en la cornisa, y, enorme como ere, lo más probable es que algún sereno acabe por verte. Claro que si eso es lo que quiere... —aventuró.

Lo que decía tenía sentido. A la vez, me daba cuenta de que si verdaderamente quería obtener la Esfera Tripartita, más valía que fuera yo, y no él, quien le echara mano antes.

Me deslicé en el cuarto tan silenciosamente como pude. Aunque la enorme capa servía para amortiguar mis pisadas, también me dificultaba los movimientos. La habitación estaba iluminada por la luna llena, de forma que todo eran sombras y destellos azules. Demarest, el doppelganger ladrón, más conocido como el Cuervo, estaba dormida en la ancha cama. Tan sólo su pelo, plateado a la luz de la luna, emergía del amplio edredón.

La bolsa de viaje estaba en una mesita cercana a la mesa. Lo más probable es que en su interior estuviera la esfera, el oro del halfling o las dos cosas a la vez. Valía la pena abrirla para comprobarlo. Si el oro del halfling no se encontraba allí, sin duda podría convencer al tío Maskar de la conveniencia de abonarle la pérdida a los huerfanitos.

El cierre metálico de la bolsa se abrió con un ruido seco. La bolsa cayó

abierta sobre la mesita. En aquel instante resonó otro clic, que en un primer momento atribuía a alguna clase de eco.

—Apártate de esa bolsa o te dejo frío —dijo una voz femenina y acerada de repente.

Como corresponde a quien no es mago y ha nacido en una familia de brujos, siempre soy muy cumplidor cuando me dan una orden. Dejé la bolsa sobre la mesita y di dos pasos atrás, procurando levantar bien las manos. Dejé la bolsa abierta, porque no se me dijo que la cerrara antes que por curiosidad natural.

En su interior relució un destello de cristal, que no de oro.

—Y ahora vuélvete —ordenó aquella voz tan femenina.

Al volverme, vi la silueta de Caspar en la ventana. Traté de disimular, rezando para que hubiera previsto esa posibilidad. Sentada en la cama, la mujer no parecía haber reparado en él.

El doppelganger estaba armado con una ballesta, una de esas armas peligrosas elaboradas por los artesanos drows. Sin dejar de apuntarme, la mujer se sacudió el edredón de encima. Advertí que estaba completamente vestida, lo que me alivió y decepcionó al tiempo.

Sus ojos me miraron con frialdad.

—Esta vez has escogido un disfraz más estúpido de lo habitual, Cuervo —observó—. Tu cara de esta noche me recuerda a la de alguno de esos nobles lechuguinos.

—¿Per... perdón? —conseguí murmurar, atónito a más no poder—. Yo... yo no soy el Cuervo. Pensaba que el Cuervo eras tú.

Cometí el error de bajar un poco los brazos. El Cuervo apuntó con la ballesta a mi pecho. Me apresuré a levantarlos otra vez.

—No muevas un dedo, doppelganger, si no quieres que te taladre un nuevo agujero.

—Lo siento —me disculpé, mientras me preguntaba si Ampí conseguiría oír mis mudas súplicas en la biblioteca en la que aquel momento se encontrase—, pero yo no soy el doppelganger. Tú eres el doppelganger, y si la cosa no está clara, lo mejor sería que discutiéramos la cuestión sin amenazas de taladrar a nadie.

Demarest, la que decía no ser el Cuervo ni un doppelganger, se echó a reír. Su risa era cristalina, pero también fría y cruel. Cuando su ballesta apuntó a mi rostro, cerré los ojos. No quería que lo último que viera en la vida fuese un dardo de ballesta que volaba derecho a mi cara.

En aquel momento resonó una vibración metálica, si bien me sorprendí al comprobar que ningún dardo se clavaba en mí o me pasaba rozando. Lo que se oyó fue una voz femenina que blasfemaba sordamente. Tras tomar aliento para confirmar que seguía en el mundo de los vivos, abrí los ojos de nuevo.

Demarest estaba otra vez en la cama, aferrando con la mano izquierda un

dardo diminuto clavado en su hombro derecho. Su brazo derecho pendía inerte. Su ballesta no se veía por ninguna parte. La sangre de su herida bajaba por el brazo, manchando su túnica azul y formando un charco magenta en las sábanas de lino.

Caspar entró en la habitación, insertando un nuevo dardo en su ballesta de drow.

—¿Por qué has tardado tanto en intervenir? —pregunté un tanto irritado.

Por toda respuesta, el halfling apuntó con la ballesta a mi rostro, de modo similar a como Demarest había hecho un momento atrás. Los hay sin imaginación.

—Sítuate junto a la mujer, idiota —dijo el halfling con una voz muy distinta a la que había estado empleando, una voz aguda y autoritaria.

Me acerqué a la mujer que gimoteaba sordamente sentada en la cama. Sus ojos se estaban tornando vidriosos.

—Veneno —explicó el halfling, sin dejar de apuntarme mientras se dirigía a la mesita—. No es el más rápido, pero sí es efectivo. Muy pronto tendrás ocasión de comprobarlo.

Mientras avanzaba, el halfling empezó a fundirse y alargarse como una vela de cera. Sí, ya sé que las velas de cera no tienen la propiedad de alargarse, pero eso era lo que Caspar estaba haciendo. Los pliegues sebosos de su cuerpo de halfling empezaron a desaparecer. La capa oscura se estaba tornando de color claro, la cabeza se estrechó y los ojos se volvieron blancos y sin pupilas. Cuando llegó junto a la mesa, ya no era un halfling. Ahora era un doppelganger.

—El Cuervo, imagino —dije yo, procurando que la voz no me temblase.

—Por fin lo ves claro. Lástima que ya sea demasiado tarde para ti —dijo aquel ser, sin dejar de apuntarme mientras metía la mano libre en la bolsa de viaje.

Su mano sacó un globo cristalino de buen tamaño. En su interior flotaba un segundo globo de cristal, y dentro de éste había un tercero. Las tres esferas relucieron en la habitación iluminada por la luna.

—Me has sido de gran ayuda, Tertius Wands —dijo el doppelganger, sonriendo con sus dientes marfileños—. Me has servido para distraer a mi antigua compinche, lo suficiente para que yo pudiera acertarle con la ballesta. Y ahora otra vez vas a serme de ayuda. Cuando encuentren vuestros cuerpos, los serenos pensarán que nuestra amiga se vio sorprendida por un ladrón y que ambos se dieron muerte mutuamente. No habrá testigos que puedan declarar contra el nuevo dueño de la Esfera Tripartita.

Cuando yo iba a alegar sin mucha convicción que estaba dispuesto a pagar bien por la esfera, me vi sorprendido por un gruñido sordo. La mujer fue muy rápida, mucho más rápida de lo imaginable. A pesar de la oscuridad y del dardo envenenado que tenía clavado en el hombro, aprovechó la distracción del Cuervo

para lanzarse contra él.

Confiado, el doppelganger seguía con la ballesta apuntada hacia mí. Al reparar en que la otra se abalanzaba sobre él, se giró en redondo y disparó pero erró el blanco. La saeta venenosa fue a clavarse en la madera de la pared en el momento preciso en que la mujer se le echaba encima. El globo se escurrió de su mano como si estuviera dotado de vida y flotó un segundo en el aire a la luz de la luna.

Me lancé a por él como si fuera el último panecillo que quedara en un banquete de la Gran Cosecha. La mente me decía que, después de tantos eones, no iba a romperse por una simple caída, pero mi corazón se vio estremecido por la imagen de mi tío Maskar. Me tiré al suelo y lo agarré una fracción de segundo antes de que llegara a la alfombra.

Con el artefacto en la mano, rodé sobre mí mismo, apartándome de la lucha. Al ponerme de pie, oí unos gritos lejanos y unas puertas abriéndose. El ruido de la pelea había llamado la atención de otros.

Los dos ladrones, el humano y el doppelganger, seguían luchando en el centro del cuarto. En el fragor de la lucha, el doppelganger había adoptado la envoltura corpórea de Demarest, así que parecía como si dos gemelas rubias estuvieran rodando sobre la alfombra, tratando de despedazarse mutuamente. Los miré, miré el globo en mi mano, volví a mirarlos y me pregunté si había forma de esquivarlos y salir de allí. No me apetecía nada salir por la ventana y pasear otra vez por la cornisa.

Entonces la puerta se abrió, y en el cuarto irrumpieron entre tres y una docena de serenos tocados con cascos de bronce, cada uno de ellos armado con una ballesta enorme, de las que pueden perforar con sus dardos las paredes de una cuadra. Algunos de ellos portaban candiles y antorchas, y a sus espaldas de pronto apareció el gigantesco Crepúsculo vestido con su túnica rojiza.

Las dos Demarest dejaron de pelear, se separaron y se pusieron en pie, con las miradas fijas en los recién llegados. Di un nuevo paso hacia atrás. La ventana empezaba a parecerme una opción perfectamente razonable.

Crepúsculo se bajó la capucha, revelando un rostro imperturbable y familiar. Ampratines. Por supuesto. Sentí que el corazón volvía a latirme.

Inseguros de quién era quién, los serenos apuntaban a una y otra gemela. Ambas ladronas estaban de pie con los rostros rabiosos, tratando de separarse unos pasos la una de la otra.

—La que está herida es la de verdad —dije—. La que no está herida es el doppelganger.

La gemela que no había sido herida, Caspar —el Cuervo— el doppelganger, giró sobre sí misma y se lanzó hacia mí. Sus colmillos empezaron a alargarse; unas alas enormes aparecieron en su espalda. Aquel ser arremetió contra mí, decidido a cogerme como rehén y quedarse con la esfera como fuese.

Dos cosas sucedieron a la vez. Tiré el globo hacia Ampí. Al tiempo, tres o una docena de ballestas entraron en acción. El doppelganger se desplomó al suelo.

Flotando como una pompa de jabón, el artefacto fue a parar a la mano de Ampí.

Ampí me miró, hizo una pequeña reverencia y dejó caer la esfera.

El globo se estrelló contra el suelo con estrépito. Mil añicos de cristal de colores salieron despedidos por los aires.

Me temo que yo fui el siguiente en caer, desmayado, al suelo.

Sentado de nuevo en la terraza de El Nauseabundo Otyugh, me había recuperado lo bastante para contemplar cómo el sol ascendía sobre las destartaladas casas de Scornubel.

—Podrías haberme avisado —indiqué, con la expresión enfurruñada y la jarra de cerveza en la mano.

—Te negabas a aceptar mis consejos —respondió Ampí—. Así que hice lo que pude. He dicho a los serenos que desde el primer momento comprendiste que el halfling era un doppelganger, que le seguiste la corriente para averiguar dónde estaba el artefacto. Así que no pueden culparte de nada. El doppelganger está muerto, y su antigua cómplice, la ladrona Demarest, ha sido tratada con antídoto contra el veneno y espera ser sometida a la justicia de la ciudad.

—¿Cómo lo sabías?

—No lo sabía con seguridad, aunque no dejaba de interesarme que hubieras encontrado ayuda fortuita con tanta facilidad. Me bastó hablar con los camareros del Otyugh para saber que tu asociado era el halfling. No me fue difícil dar con un halfling pelirrojo y tocado con un sombrero de paja. Seguí sus pasos y comprobé que estaba observando cierta posada. Más tarde fui a la posada y me presenté como un mago interesado en adquirir cierto artefacto... Deseosa de vender el artefacto sin que su compinche lo supiera, Demarest me envió una nota citándome en la taberna donde luego nos viste. Con todo, la ladrona trató de endosarme un artefacto falso.

Todavía un tanto alterado por lo sucedido, me costó comprender.

—¿Un artefacto falso?

—Pues claro —dijo el genio—. Como expliqué a los serenos (de hecho, me tomé la libertad de atribuirte a ti estas palabras), si el artefacto era auténtico, yo no podría acercarme a él, porque soy un genio. El hecho de que no tuviera problemas para sentarme a la mesa con ella dejó claro que se trataba de una falsificación elaborada con cristales y gases de densidad variable, para que cada esfera flotase en el interior de la otra. Cuando acudí a la taberna, me olvidé a propósito de llevar el pago que ella demandaba por la esfera. Luego no tuve más que alertar a los serenos. Como dije, tenía la sospecha de que una extraña pareja

de individuos planeaba entrar a robar en la habitación de Demarest. Llegamos justo a tiempo.

Atónito, meneé la cabeza.

—¿Un artefacto falso? En ese caso, el doppelganger quizá escondió la Esfera Tripartita en otro lugar...

—Lo más probable es que el Cuervo tampoco supiera que se trataba de una falsificación. De lo contrario, no habría tratado de reclutarte como peón. Y si Demarest hubiera tenido la esfera auténtica, se habría contentado con dejar que el Cuervo se hiciera con la réplica creyendo que se trataba de la verdad. Ninguno de los dos tuvo tiempo de crear una réplica.

—En tal caso, ¿quién creó la réplica? —pregunté—. El tío Maskar no habría sido...

—Yo diría que la inquietud de tu tío abuelo iba en serio —apuntó el djinni.

—Entonces, si no fueron los ladrones ni fue Maskar... —Bebí un largo trago de cerveza—. Mi tío Maskar nunca tuvo en sus manos la auténtica Esfera Tripartita, ¿verdad?

—Me temo que no —contestó el genio—. Al fin y al cabo, ¿cómo se puede aplicar poderes mágicos a un artefacto que en principio rechaza todo conjuro mágico?

En mi rostro apareció una sonrisa, la primera en doce horas.

—Así que a mi tío abuelo Maskar se la dieron con queso desde el principio. —Me eché a reír—. A ver qué cara pone cuando se entere al leer la carta que voy a escribirle.

Con la expresión muy seria, Ampratines soltó una tos sorda. La clase de tos a la que siempre recurre cuando está en completo desacuerdo con algo pero no se atreve a decirlo abiertamente. Cuando clavé los ojos en él, su mirada se posó en un punto impreciso situado entre él y yo.

—Sí tu tío abuelo se entera de la verdad, hará lo imposible por obtener la auténtica esfera —indicó con solemnidad—. Y está claro que quien descubrió lo de la esfera falsa tendrá todos los números para ser el encargado de hacerse con la verdadera.

Mi mente macerada en alcohol consideró la cuestión.

—Quizá sería mejor que no estuviéramos aquí cuando le llegue la noticia...

—Quizá.

—En fin... —suspiré, antes de liquidar la última jarra de cerveza y alinearla junto a sus compañeras previamente finiquitadas—. Se acabó el sueño de vivir expatriado en Scornubel. Me temo que tendremos que marcharnos al sur, mucho más lejos de Aguas Profundas.

—Se me ocurrió que pensarías así —dijo Ampratines, que al punto levantó con las manos nuestras respectivas bolsas de viaje—. Por eso me tomé la libertad de comprar los billetes para la diligencia. Salimos dentro de una hora.

Ambición roja

Jean Rabe

Autora de una docena de novelas y más de treinta relatos breves, Jean Rabe es dueña de dos perros estupendos y cariñosos. Jean Rabe vive en Wisconsin, donde se dedica a escribir (mucho), leer (no lo suficiente), jugar con sus perros (nunca lo suficiente) y escuchar música clásica (en exceso, según piensa su marido, aficionado al rock). El tiempo libre lo dedica a dárseles de jardinera y a jugar a Dungeons & Dragons.

Publicado por primera vez en *Realms of Magic*.

Editado por Brian M. Thomsen y J. Robert King, diciembre de 1995.

Tengo la sensación de que ha pasado muchísimo tiempo, casi una vida, desde que escribí este relato. Por entonces yo me encontraba en Thay, el lugar en que había situado mi primera novela, Red Magic. La verdad, todos los malvados siempre resultan atractivos, y los Magos Rojos eran pródigos en personajes de ese tipo. El protagonista que escogí para esta historia es Szass Tam, el Mago Rojo más perverso y formidable de todo Faerun. Tal como yo lo veía, Szass Tam era el autor del libro definitivo relacionado con el mal. Curiosamente, el editor de Red Magic me dijo que le había gustado mucho el retrato que yo había hecho de Szass Tam y sus Magos Rojos. De hecho, mi retrato le había gustado quizá hasta demasiado. Como dijo, mis personajes malvados estaban muy bien trabajados y resultaban creíbles, bastante más que los héroes de mis relatos. Así que tuve que dedicar largas horas a rehacer el manuscrito para que dichos héroes ganaran en entidad.

¿Por qué me gustan los personajes malvados? Yo diría que todos sentimos debilidad por figuras como las de Darth Vader, Ming el Implacable, el Doctor Doom o el viejo Szass. Por lo general, soy una persona inofensiva y amable, de las que miman demasiado a sus mascotas y siempre dejan monedas en las huchas del Ejército de Salvación. Pero Szass me permite convertirme en

perversa de un modo delicioso... Aunque sea por espacio de unas cuantas páginas.

JEAN RABE
Marzo de 2003

Szass Tam se acomodó en un enorme sillón situado tras una mesa ornada y cubierta con arrugadas hojas de vitela y con frasquitos de cristal llenos de un líquido oscuro. Un grueso cirio se alzaba en medio del desorden, cuya llama, oscilante en el aire cargado, proyectaba una luz suave sobre sus grotescas facciones.

Su piel pálida y delgada como el pergamino se extendía tersa entre sus altos pómulos, mientras que su pelo revuelto estaba esparcido de forma desigual sobre su cráneo moteado de manchas, aparecidas con los años. Su labio inferior colgaba inerte, como si careciese de músculos que lo controlasen, mientras que la parte carnosa de su nariz había desaparecido, dejando al descubierto dos cavidades gemelas. Las túnicas de color escarlata con que se cubría caían en pliegues sobre su figura esquelética y se extendían como un charco de sangre en torno a su sillón.

Con expresión ausente, Szass Tam hundió el dedo índice en el charquito de cera fundida que se estaba formando en la mesa y dejó que el líquido caliente y aceitoso impregnara su piel. A continuación apretó el empastado de cera con el pulgar y el dedo medio hasta endurecerlo en forma de bola, soltó dicha bola y contempló cómo rodaba sobre la madera de palisandro hasta detenerse junto a un pergamino de varias décadas de antigüedad. Los penetrantes puntos de luz blanca que le servían de ojos observaron fijamente el pergamino, que encerraba el secreto del último conjuro necesario para convertir a su querida discípula en un ser como él mismo, una hechicera muerta en vida, una hechicera espectral... una lich. Por supuesto, su discípula tendría que morir antes de que el conjuro pudiera ser invocado. Szass Tam se dijo que matarla no presentaba problema alguno. Sus dedos huesudos agarraron el pergamino y lo acercaron a su inmóvil corazón.

La vida mortal de Szass Tam había concluido hacía siglos, en un campo de batalla de Thay situado a unos cien kilómetros al norte de su cómodo torreón. Con todo, la magia que recorría su cuerpo evitó que abandonara la tierra de los vivos, trasladándolo al ámbito humano, encarnado en un cuerpo en fase de putrefacción cuyos arcanos poderes muy pocos se atrevían a desafiar. Se tenía por el Mago Rojo más poderoso de Thay. Como Zulkyr, ejercía su control sobre la escuela de

nigromancia del lugar. Su discípula, Frodyne, también era una Mago Rojo, miembro del augusto colegio de brujos que gobernaban Thay mediante una combinación de conspiraciones, amenazas y cuidadosa manipulación. Szass Tam sonrió ligeramente. A él nadie le superaba en perversión.

Escuchó con atención. Las suaves pisadas que resonaban en el corredor eran las de Frodyne. Se metió el pergamino en un bolsillo y esperó. Muy pronto también ella iba a ser bendecida con la inmortalidad.

—¿Maestro? —Tras abrir la puerta, Frodyne entró en la estancia y dio unos pasos en su dirección, arrastrando la brillante tela de su roja túnica sobre el suelo de mármol pulimentado—. Espero no estar molestando...

Con un gesto, Szass Tam le indicó que se acomodara en un asiento situado frente a él. Sin embargo, la joven optó por acercarse a su lado, arrodillarse, poner sus manos delicadas sobre la pierna del mago y fijar su mirada en aquellos ojos que eran como dos cabezas de alfiler. La cabeza afeitada de la muchacha estaba decorada con unos tatuajes azules y rojos que resultaban muy modernos para Thay. Un brillo malicioso apareció en sus ojos grandes y negros como la noche. La comisura de sus labios delgados trazó una sonrisa de astucia.

Szass Tam la había aceptado como discípula muchos años atrás. Extremadamente rápida en aprender, siempre hambrienta de aprender nuevos conjuros y enseñanzas, Frodyne bebía de todas y cada una de sus palabras. El lich la tenía por leal, todo lo leal que podía ser alguien nacido en Thay. A medida que Frodyne fue aprendiendo con los años, el lich le fue revelando nuevos, horribles secretos: cómo aplastar a magos de inferior rango bajo los pies de su ejército de esqueletos, cómo hacer que un muerto reviviera en la Tumba, cómo robar las almas de los vivos. Hacía poco que él le había revelado su espectral condición de muerto viviente y le había mostrado su verdadero rostro putrefacto. Como ella no se amilanó ante aquella imagen, Szass Tam le confió sus planes para dominar Thay. Frodyne dejó bien claro que quería seguir a su lado. Para siempre.

El lich contempló su rostro rosado y sin mácula. Se dijo que una discípula así en verdad merecía pasar los siglos a su lado. Su mano huesuda acarició la suave mejilla de Frodyne.

—¿Qué te trae por aquí a estas horas? —preguntó con su voz resonante.

—Hoy fui al mercado y estuve paseando entre las cuerdas donde están encerrados los esclavos —explicó ella—. Mientras estaba examinando a los esclavos, uno de ellos me preguntó por ti y quiso saber cómo iban las cosas en el torreón.

El lich asintió con la cabeza, instándola a proseguir con su relato.

—Ese esclavo era un hombre bajito y de aspecto raro. Sólo llevaba un tatuaje: un extraño triángulo lleno de figuras grisáceas.

—Un adorador de Leira —musitó él.

—Un sacerdote encomendado a la diosa del engaño y las ilusiones —secundó Frodyne—. Más tarde lo estuve siguiendo —informó—. Cuando por fin estuvo a solas, proyecté sobre él un sencillo conjuro que me permitió ponerlo bajo mi control. Quería saber por qué me había estado haciendo tantas preguntas.

—¿Y qué descubriste?

—Muchas cosas, maestro. Aunque me llevó su tiempo. Resultó que el sacerdote estaba dotado de una voluntad férrea. Pero antes de morir me reveló que se había propuesto averiguar datos sobre uno de tus ejércitos, el que está desplegado en Delhumide. En esa ciudad muerta hay unas ruinas por las que algunos seguidores de Leira muestran gran interés. El sacerdote estaba convencido de que bajo un templo en ruinas de la ciudad está enterrada una reliquia con poderes extraordinarios. Comoquiera que tu ejército había pasado por la zona, tenía que estuvieras al corriente de la existencia de esa reliquia y hubieras mandado a tus soldados a recuperarla. Sin embargo, tus esqueletos nunca llegaron a entrar en el templo, de forma que no estaba muy seguro de qué era lo que realmente sabías. Razón que lo llevó a venir aquí para indagar sobre tus planes y tus ejércitos.

El lich fijó la mirada en los ojos de Frodyne.

—Mis esqueletos tenían por misión patrullar la zona. Nada más. Pero dime, Frodyne, ¿cómo es que el sacerdote no se limitó a entrar en ese templo y hacerse con la reliquia?

—Yo también me hice esa pregunta, maestro —repuso la joven discípula—. Cuando insistí en la cuestión, me dijo que, por muy grande que fuera su interés en la reliquia, mayor era el apego que le tenía a la vida. Según parece, la Diosa de los Mentirosos ha dispuesto guardianes y magia de protección en el templo a fin de proteger su tesoro.

El lich se levantó. Frodyne hizo otro tanto.

—¿En qué consiste exactamente esa reliquia de Leira? —inquirió.

—En una corona. De acuerdo con el sacerdote, las gemas engastadas en esa corona encierran un gran caudal de energía —explicó ella. Una leve sonrisa apareció en su rostro. Su mano acarició la decrepita barbilla de Szass Tam—. Propongo que tú y yo compartamos esa corona y esa energía, del mismo modo que yo acabo de compartir contigo cuanto el sacerdote me dijo antes de morir.

El lich dio un paso atrás y negó lentamente con la cabeza.

—Mejor enviaré a mi ejército de esqueletos al corazón de ese templo. La reliquia será para mí solo.

—¿Hablas en serio, maestro?

—Sí, Frodyne.

—Pero soy yo quien te ha hecho saber de su existencia... —Con las manos en las caderas fijó su mirada en él—. Eres injusto conmigo, Szass Tam. Yo muy bien hubiera podido callarme la información, hacerme con la corona y

quedármela para mí. Pero he preferido contarte lo que sabía.

—Y al hacerlo has venido a renunciar a ella —replicó el lich en tono gélido—. Esa reliquia será sólo para mí. Has hecho un buen trabajo, discípula mía. Voy a añadir un nuevo objeto precioso a mi colección.

Indignada, Frodyne se dirigió hacia la puerta. Antes de salir, volvió el rostro hacia él.

—¿Has pensado en Leira, Szam Tass? —preguntó—. ¿Has pensado en la posibilidad de que la Patrona de los Mentirosos y Embaucadores no se tome a bien que te quedes con lo que es suyo?

Szam Tass rompió a reír.

—La diosa del engaño me inquieta muy poco, Frodyne —contestó—. Mejor será que descanses un poco. Por la mañana te contaré qué han encontrado mis esqueletos en Delhumide.

El lich terminó de oír cómo las pisadas de la discípula enmudecían por el corredor. Pronto no necesitaría dormir nunca más, ni tampoco alimentarse. Pronto no necesitaría nada de cuanto convierte en débiles a los humanos. Entonces le permitiría sentarse a su lado mientras él regía Thay a su antojo.

El lich se sentó en el sillón y borró a Frodyne de sus pensamientos. Su mente se concentró en el ejército de esqueletos desplegado en Delhumide, cruzando los kilómetros de distancia y estableciendo contacto con el espectral oficial al mando de las tropas, a quien ordenó dirigirse de inmediato al templo de Leira. Los kilómetros se desvanecieron bajo las huesudas plantas de los pies de los soldados, que pronto se encontraron ante el templo dedicado a Leira. Muy pronto llegaron a la escalinata que llevaba a lo alto. Y en aquel momento, Szass Tam perdió el contacto con ellos.

El lich masculló una imprecación y, al momento, se arrojó en brazos de los vientos de Thay para que éstos lo llevaran a Delhumide. Su envoltura física se transformó a medida que los vientos lo empujaban. Su piel adquirió una coloración enrojecida. Sus mejillas se hincharon, y su cuerpo asimismo se hinchó en el interior de las rojas túnicas de seda que hasta el momento le habían venido anchísimas. Sus ojos se volvieron negros, casi humanos, y su pelo blanco se volvió más blanco y espeso, y después se oscureció hasta tornarse tan negro como el cielo de la noche. Para coronar la transformación, el lich hizo que un delgado bigote apareciese en su labio superior. En Thay, eran muy pocos los que sabían que Szass Tam era uno de los muertos. Cuando tenía que aventurarse al exterior de su torreón, siempre adoptaba la imagen de un vivo.

La tierra se deslizaba bajo su cuerpo como un manchón borroso. Aunque la oscuridad ensombrecía mucho el terreno, el lich tenía claro el rumbo que debía seguir. Sabía dónde se encontraba la ciudad muerta. Había estado allí antes.

Casi amanecía cuando llegó al templo en ruinas. Szass Tam se posó sobre el terreno irregular y contempló la maltrecha construcción de piedra. Sus ojos relucieron al ver la masacre. Al momento comprendió por qué había perdido el contacto con su ejército. Más de un centenar de guerreros esqueléticos estaban diseminados en torno a las ruinosas columnas del templo. Sus huesos rotos y cráneos hundidos brillaban débilmente. Junto a ellos había otros muertos, seres con la carne grisácea y las ropas putrefactas, seres que apestaban a sepulcro. El lich se arrodilló junto a un zombi manco, cuyo cuerpo volteó con cuidado. Apenas si había carne entre sus huesos. Casi toda había sido consumida por el fuego. Los dedos de Szass Tam recorrieron la hierba que crecía en torno al cadáver. Ni un solo tallo estaba chamuscado. El lich comprendió que sus soldados habían muerto abrasados por un fuego mágico destinado a los seres espectrales en exclusiva.

El intento de hacerse con la reliquia de Leira se había iniciado de forma muy costosa. Le llevaría muchos, muchísimos meses y un esfuerzo considerable revivir a los muertos necesarios para reemplazar a los soldados caídos. Szass Tam se levantó y, en silencio, juró vengar la matanza de los suyos. Mirando bien dónde pisaba, echó a caminar hacia las escalinatas del templo. Al llegar a la base de las escaleras, el lich detectó la presencia de una forma que se retorció, un ser espectral cuya carne era de un color blanco pastoso, con los ojos vacíos y las costillas rotas y protuberantes. El ghoul, único superviviente del ejército del lich, trató de levantarse, sin éxito, al advertir la presencia de su señor.

—¡Cuéntame! —ordenó el lich con voz tonante—. ¿Qué ha pasado aquí?

—Seguimos tus órdenes —respondió el ghoul con voz rasposa—. Tal como ordenaste, intentamos entrar en el templo. Pero nos detuvieron.

—¿Cuántos eran?

—Tres —contestó el ghoul—. Los tres estaban vestidos con las túnicas escarlatas de los Magos Rojos.

Szass Tam soltó un gruñido sordo y fijó la vista en las escalinatas. Si habían sido capaces de aniquilar a un ejército entero, aquellos tres elementos tenían que ser peligrosos. Tras echar una última mirada a su ejército destruido y al ghoul agonizante, empezó a subir los escalones con sumo cuidado. El templo de Leira estaba en ruinas, como toda la ciudad de Delhumide. Antaño una gran población, Delhumide hoy estaba poblada de monstruos y sembrada de trampas increíbles dejadas por los nobles y magos que en ella habían vivido. La comarca estaba infestada de seres extraños —goblins, bestias oscuras, trolls y dragones—, cuya amenaza seguía siendo demasiado seria como para que los vivos se acercaran.

Szass Tam buscó las mágicas energías que protegían el templo caído y las rodeó hasta llegar a las sombras amables del interior. El frío húmedo de las ruinas le llevó a pensar en una tumba. Éste era su elemento. Sus ojos se hicieron a la oscuridad y vieron un pasillo ruinoso que se adentraba en el templo. Al intuir unas

presencias en dicho corredor, se dirigió hacia ellas sin pensarlo dos veces.

Cuando finalmente llegó al final del pasillo, estudió las paredes. Nada. No parecía que ninguna de las piedras de la pared ocultara una entrada o resorte oculto. Cuando sus dedos recorrieron los ladrillos, de pronto no sintieron nada. Aquellos ladrillos eran ilusorios. Entonces oyó unas pisadas distantes y regulares, como si alguien se estuviera acercando desde lejos. El lich dio un paso al frente y atravesó la pared ilusoria.

Al otro lado se encontró con una húmeda escalera que conducía a un subterráneo a oscuras. El lich ahuecó la mano y pronunció una sola palabra. Un globo de luz apareció en la palma de su mano, iluminando la escalera. Las paredes y los escalones estaban decorados con símbolos ajados que mostraban triángulos de diversos tamaños en torno a unas formas grisáceas. Los símbolos de Leira. El lich se detuvo un momento a estudiarlos. Aunque le tenía poco respeto a la diosa, aquellos símbolos habían sido tallados por un artesano con talento.

La mayoría de los Magos Rojos de Thay reverenciaban a una o varias deidades malignas. Szass Tam también lo había hecho en el pasado, hasta que la necesidad de adorar a un poder capaz de conferirle vida eterna y su transformación completa en lich le relegó al olvido esas prácticas. Aunque todavía respetaba a determinados dioses, por ejemplo Cyric, no sentía lo mismo hacia Leira.

En mitad de su descenso, notó que una presencia se acercaba. Los minutos pasaron, y la paciencia del zulkir espectral por fin se vio recompensada cuando un fantasma de color perla con el rostro de una mujer hermosa se materializó ante sus ojos. El lich lo observó un momento y concluyó que se trataba de un espíritu inofensivo vinculado al templo de un modo u otro.

—Intruso —dijo el fantasma—, aléjate del sagrado recinto de Leira la Poderosa. Aléjate del templo de la Señora de la Niebla, cuya vigilancia nos compete.

El lich siguió mirándolo inmóvil y sin inmutarse. Por un segundo, el espíritu se mostró atónito de que el intruso no le hiciera caso.

—Me iré cuando lo considere conveniente —repuso el lich con calma y en voz baja, para que su presa, situada más al interior, no lo oyera.

—Tienes que irte —repitió el espíritu, con voz más profunda. Su rostro se convirtió en el de otra mujer—. Éste no es lugar para quienes no son creyentes. Y tú no crees en nuestra diosa. Lo demuestra que no te adornes con ninguno de sus símbolos.

—Yo sólo creo en mí mismo —contestó el lich sin alterarse—. Yo creo en el poder.

—Pero no en Leira.

—No. La Señora de la Niebla no merece mis respetos —gruñó él.

—En ese caso, tus huesos se pudrirán aquí —juró el fantasma con una nueva

voz.

El lich clavó sus ojos en aquel ser. El fantasma ahora exhibía el rostro de una anciana. Su forma perlada estaba surcada de arrugas, mientras que la carne transparente pendía inerte de sus pómulos y su mandíbula.

—Yo ya estoy muerto —musitó en respuesta—. Y puedo hacer lo que quiera de ti, con independencia del tipo de fantasma que seas.

Los ojos de Szass Tam de nuevo se convirtieron en dos puntos minúsculos de luz ardiente y blanca y se clavaron en los ojos de la mujer, sometiéndola a su voluntad.

—¿Quién eres? —demandó Szass Tam—. ¿Qué eres?

—Aquí todos somos sirvientes de Leira —respondió la vieja—. Somos los últimos sacerdotes que habitaron este templo. Todos fuimos muertos cuando la ciudad fue conquistada por el ejército de Mulhorand. Pero tan fuerte era nuestra fe en la Señora de la Niebla que nuestras voluntades encontraron una envoltura física que nos ha permitido seguir sirviendo a Leira.

El lich frunció lentamente los labios.

—Peor para vosotros que os hayáis quedado aquí.

Sus ojos minúsculos centellearon y se concentraron en la figura fantasmal. El espíritu gimió de dolor. De pronto, la voz de un hombre joven se mezcló con la de la anciana.

—¡No! —gritó el espíritu en un coro de voces—. ¡No nos castigues! ¡No nos expulses del templo!

—¡Os voy a enviar a los Nueve Infiernos! ¡Para que os reunáis con los demás sacerdotes de la Patrona de los Embaucadores! —amenazó Szass Tam—. A no ser, claro está, que os sometáis por entero a mis deseos y acabéis de una vez con vuestros molestos lloriqueos.

—¡Nosotros sólo servimos a Leira! —gimió el espíritu en voz aún más alta.

—Ahora serviréis a un amo mucho mejor.

El lich levantó su carnoso dedo índice y apuntó a la faz del espectro, que ahora volvía a ser el de un hombre joven. Un rayo plateado brotó de la yema del dedo e impactó en la cara del espíritu, haciéndolo retroceder varios pasos. El rayo siguió centelleando de forma espectacular mientras el espíritu se retorció de dolor.

—¿Quién es vuestro amo? —insistió el lich.

—¡Leira! —gimió el fantasma con distintas voces.

El lich volvió a castigarlo con un nuevo rayo plateado. La fantasmal figura se retorció aún más y cayó al suelo, convulso, como si estuviera en el potro de un verdugo. Los brazos y las piernas del espíritu se alargaron hasta alcanzar los distintos rincones de la escalera, hasta tornarse tan insustancial como la niebla.

—¿Quién es vuestro amo?

—¡Tú! —barbotó finalmente el espíritu, con una profusión de voces.

Los ojos de Szam Tass se suavizaron un tanto y estudiaron con insistencia al espíritu para asegurarse de que efectivamente seguía bajo su control. Al principio se sintió un tanto confuso al tener que indagar en tantas mentes distintas, si bien todas le juraban lealtad. Satisfecho, Szass Tam permitió que sus ojos se tornaran humanos otra vez.

—Decidme, sacerdotes —repuso el lich—. ¿Os habéis mostrado igual de incapaces a la hora de detener a los Magos Rojos que se presentaron aquí antes?

—¿Los que están abajo? —apuntó el espíritu.

El rostro del fantasma volvía a ser el de la mujer hermosa que inicialmente sorprendiera a Szass Tam.

—Sí —contestó el lich—. Los que están abajo.

—Ellos son creyentes —explicó la fantasmal figura—. Todos llevan el sagrado símbolo de Leira sobre sus cabezas relucientes. Todos los creyentes son bienvenidos en este templo. Todos los creyentes... Y tú también, claro.

—¿Los dejasteis pasar porque se habían tatuado los símbolos de Leira en la cabeza? —quiso saber el lich—. ¿Os creéis que un poco de tinta en el cráneo demuestra que son adoradores de vuestra diosa?

—Sí —respondió el espíritu—. El templo de Leira siempre está abierto a los que reverencian a la diosa.

El lich miró las escaleras que llevaban al subterráneo.

—Vendréis conmigo y me avisaréis de todas las trampas que haya en el camino. Y me llevaréis hasta la reliquia que quiero obtener.

Szass reemprendió el descenso, acompañado por el fantasma, que insistía en mostrarle los ajados mosaicos a cada paso y en alabar la grandeza de Leira al tiempo que le indicaba las mágicas trampas que había en casi cada escalón. El lich pasó junto a los cuerpos quebrados de anteriores intrusos en su camino. Tan concentrado estaba en dar con la reliquia que casi pasó por alto el único cadáver reciente. Fue el fantasma quien se lo señaló. El cuerpo de un hombre joven, no mayor de veinte años, envuelto en una túnica roja, yacía aplastado por varias piedras enormes. El joven, cuyo cráneo estaba ornado con el símbolo de Leira, tenía las extremidades retorcidas. Sus ojos estaban muy abiertos por el terror, y un delgado reguero de sangre seguía manando de su boca.

—Estaba con los demás hechiceros —indicó el fantasma con la voz de un anciano—. Es una pena que haya muerto tan joven. Aunque lucía el símbolo de la Señora de la Niebla y lo dejé pasar, el guardián miró en su corazón. Cuando su corazón lo traicionó y reveló que no era un creyente, el guardián acabó con él.

—¿El guardián?

—El eterno sirviente de la Señora de la Niebla —respondió el espíritu—. El guardián se encuentra en la siguiente cámara.

El lich escudriñó la negra lejanía y echó a caminar. El espíritu de los sacerdotes lo siguió obedientemente.

—¡Matadlo! —gritó de repente una profunda voz masculina.

El lich apretó el paso y entró en una enorme caverna iluminada por musgo luminoso. Una vez allí, se detuvo y miró largamente a los tres ocupantes de la caverna: Frodyne, un Mago Rojo a quien no reconoció y un ser gigantesco de carácter monstruoso.

—¿Qué significa esta traición? —tronó el lich.

—¡Maestro! —gritó Frodyne.

Frodyne estaba envuelta en una túnica roja, ajada y desgarrada, mientras que el triángulo que se había pintado en el cráneo aparecía manchado de sudor. Sus facciones usualmente suaves mostraron una fiera determinación al pedirle a su maestro que se le uniera en la lucha. Frodyne abrió al máximo los dedos de una mano y disparó un mágico relámpago de fuego contra aquella monstruosidad.

El oponente de Frodyne mediría una decena de metros; su cabeza casi rozaba la bóveda de la caverna. Aunque no estaba muerto, el guardián ciertamente tampoco seguía con vida. El lich examinó al monstruo de la cabeza a los pies. Su torso era humano, pero su cabeza era la de una cabra. Su pecho mostraba el símbolo del triángulo en torno a las formas grisáceas. Aquel ser de pesadilla tenía cuatro ojos distribuidos de forma regular junto a su nariz metálica, mientras que su boca abierta exhibía unos dientes puntiagudos y de acero. Cuatro brazos tan gruesos como troncos de árbol se agitaban amenazadores a los lados de su cuerpo, culminados por cuatro garras de hierro con seis dedos cada una. El cuerpo del monstruo era enteramente gris. Las colosales patas de aquella cosa terminaban en cuatro pezuñas enormes que arrancaban chispas al suelo de piedra de la caverna, estremeciéndolo hasta el punto de que Frodyne y su compañero tenían dificultad para mantenerse en pie.

—Me temo que está furioso contigo, mi querida Frodyne —indicó Szass Tam—. Tan furioso como lo estoy yo. Porque fuiste tú quien acabó con mi ejército.

—¡Quería conseguir la corona! —respondió ella, enviando otro relámpago a su adversario—. ¡Fui yo quien se enteró de su existencia en este templo, pero quisiste quedártela para ti solo! ¡Me la merecía más que tú!

Sin responder, el lich la miró esquivar con agilidad un formidable puñetazo que se estrelló en el suelo de la caverna allí donde Frodyne había estado hacía una fracción de segundo.

—¡Lo siento! —gritó ella—. ¡Ayúdanos, por favor! La corona será para ti... ¡Te lo juro!

El lich se cruzó de brazos y siguió contemplando la lucha sin molestarse en responder.

Con expresión de desespero, Frodyne alzó las manos, unió los pulgares y abrió las palmas hacia el guardián. A continuación murmuró unas palabras que Szass Tam reconoció como uno de los primeros conjuros que le había enseñado,

y unas astillas salieron disparadas de sus dedos y se clavaron en el pecho del ser monstruoso. Sin embargo, el guardián no pareció verse afectado y levantó la mano para descargar un golpe terrible sobre su rival. Frodyne saltó a un lado, de modo que el terrible manotazo del guardián fue a estrellarse contra su compañero, cuyo pecho atravesó con las afiladas uñas metálicas. El hechicero murió antes incluso de tocar el suelo.

—Por favor, maestro —suplicó Frodyne—. Ayúdame... Haré cuanto pidas.

—Has destruido mi ejército —espetó Szass Tam—. Así que ahora púdrete.

Frodyne de nuevo levantó las manos y musitó unas palabras. Un globo azul reluciente apareció ante ella. La joven sopló, y el globo se vio proyectado hacia su colosal oponente, sobre cuya cintura se estrelló, haciéndose añicos y empapando de ácido el negro metal. En la cámara se oyeron unos chisporroteos, y el guardián se agachó a mirar su estómago, que estaba fundiéndose.

—Te defiendes bien con la magia —observó el lich con tono gélido.

—¡Pero necesito tu ayuda para derrotar a ese monstruo! —exclamó ella, mientras rebuscaba entre los pliegues de su túnica, de donde sacó un puñado de polvo verdoso.

Szass Tam negó con la cabeza.

—Si te las arreglaste solita para aniquilar a mis esqueletos y poner fin a mi proyecto de dominar Thay a medias contigo, sin duda sabrás arreglártelas para vencer a ese gigante.

Su voz ronca no mostraba la menor huella de emoción.

Frodyne empezó a trazar un símbolo en el polvo que sostenía en la palma de la mano. El lich desvió la mirada hacia el monstruo, que, de un modo u otro, se las estaba ingeniando para soldar su estómago maltrecho. Ante la mirada de Szass Tam, el metal fluía como agua y empezaba a cubrir las secciones horadadas. Al cabo de un instante nada permitía decir que el estómago del monstruo hubiera sufrido daño alguno. Aquel ser de pesadilla dio un paso hacia Frodyne; al hacerlo, la caverna entera se estremeció, de modo que el polvo acumulado en la palma de su mano cayó al suelo.

—Está a punto de matarla —comentó el espectro situado junto al lich. Su rostro ahora era el de un hombre joven—. Y salta a la vista que ella no va a poder con él. Nadie puede con él. Es el guardián de Leira, que tiene la capacidad de regenerarse constantemente, hasta el fin de los tiempos. El guardián ha escudriñado en su corazón y ha descubierto que ella no adora a la diosa negra, y ahora no puede descansar hasta que la haya matado.

—¿Te parece que ese guardián puede leer en mi propio corazón? —preguntó el lich—. Yo diría que ni puede verme, pues el arrugado órgano de mi pecho ni siquiera late.

El grito de Frodyne cortó en seco la respuesta del espíritu. Como si fuera un insecto, el guardián acababa de hacerla salir volando de un bofetón. Frodyne

cayó de espaldas unos metros más allá; su roja túnica estaba hecha jirones, mientras que la sangre manaba en abundancia de sus heridas. Aunque su rostro estaba contraído por el terror, seguía sin rendirse. El lich la había educado bien.

Frodyne sacó un poco de brea de uno de los bolsillos de sus ropas destrozadas y la puso en la ensangrentada palma de su mano, que levantó hasta situarla a la altura de los cuatro ojos del guardián. Un negro relámpago salió disparado de sus dedos e impactó en el puente de la nariz del monstruo. El guardián retrocedió unos pasos, aturrido por el impacto, pero no herido de consideración.

—Mi querida discípula, piensa en un encantamiento que le impida acercarse a ti. Tienes que ganar tiempo —dijo Szass Tam.

Frodyne se arrancó lo que quedaba de sus ropas y se levantó. Musitando unas palabras con celeridad, apuntó con el índice al suelo de la caverna. La piedra que había bajo las pezuñas del guardián se estremeció por un segundo y se convirtió en fango. Con todo, el monstruo no se hundió en el lodo, sino que de pronto se elevó un palmo y quedó en suspensión sobre el cieno. Bajo sus pezuñas, el barro se endureció y cuarteó como el lecho de un río seco.

—¡No puede ser! —gritó Frodyne.

Su mirada buscó al lich.

Szass Tam señaló con sus largos dedos al guardián y dirigió un rayo azulado contra él. Una sonrisa malévola se pintó en su rostro ante la expresión asombrada de Frodyne. El lich hizo girar su muñeca, y el guardián de pronto salió flotando hacia adelante y fue a aterrizar sobre una gran roca cercana a Frodyne.

—¡Tú! ¡Tú fuiste quien liberó al monstruo! —gritó ella, haciéndose a un lado para eludir un nuevo golpe.

El lich asintió con la cabeza y abrió la mano en el aire mientras convocaba mentalmente un viejo pergamino que había en su torreón. Sus dedos se cerraron sobre el documento antiquísimo en el instante en que el guardián se abalanzaba hacia Frodyne. Sin dejar de mirar a su aterrada discípula, Szass Tam desenrolló el pergamino con cuidado.

—Te prometí la inmortalidad, querida, como recompensa por tu lealtad. Y ahora mismo te la voy a conceder.

El lich empezó a leer en voz alta las mágicas fórmulas en el momento preciso en que el monstruo agarraba a la joven por la cintura. Szass Tam siguió leyendo con mayor rapidez, mientras el guardián la alzaba en vilo hasta situarla a la altura de sus ojos. El lich acabó de leer justo cuando el guardián terminó de dejarla sin aire y lanzó su cuerpo muerto al suelo del mismo modo que una niña tiraría una muñeca vieja.

El pergamino se arrugó por sí solo en la mano de Szass Tam; el cadáver de su discípula resplandeció con un aura blanquecina. Al cabo de un momento, el pecho de Frodyne se hinchó levemente. La muchacha respiró con fuerza y se levantó con dificultad. Su mirada fue del lich al monstruo, que de nuevo se

abalanzaba sobre ella. Cuando los dedos del guardián volvieron a cerrarse sobre su cuerpo, Frodyne comprendió qué había hecho Szass Tam: aportarle la vida eterna, una vida eterna de carácter peculiar.

—¡No! —gritó, mientras sus costillas quebraban, un segundo antes de caer muerta por segunda vez.

El guardián dio un paso atrás y espero. De nuevo, la Maga Rojo resurgió de entre los muertos y se levantó otra vez.

—Que te aproveche la inmortalidad, Frodyne —musitó el lich, mientras contemplaba cómo el guardián asestaba a la joven un nuevo golpe fatal, y cómo ésta de nuevo volvía a resurgir.

Al lich le parecía de perlas que el guardián de Leira estuviera tan ocupado con Frodyne que no tuviera ojos para él.

—La reliquia —dijo Szass Tam al fantasma—. Muéstrame dónde está la corona.

El espíritu señaló un rincón de la caverna. Szass Tam se dirigió allí y se encontró ante un montón de gemas y monedas. Esmeraldas perfectamente talladas, zafiros y diamantes que brillaban cegadores. El tesoro estaba coronado por una corona ornada con rubíes. El lich al momento se hizo con ella y sintió la energía palpitante en la corona.

—La ofrenda de Leira —declaró el fantasma—. La joya más preciada de nuestro templo.

Szass Tam dio un paso atrás y se colocó la corona en la cabeza. Al instante, su cuerpo se dobló presa de un dolor lacerante. Pillado de sorpresa por aquella sensación entre helada y ardiente, el lich se desplomó y se agitó de dolor en el suelo, hasta que la corona se le cayó de la cabeza por obra de aquellos movimientos frenéticos.

—¿Qué poder es el que me ha atacado, sacerdotes? —preguntó entre jadeos.

—El poder de la vida eterna. El corazón de aquél que se cubra con la corona latirá para siempre —respondió el espíritu, que ahora mostraba el rostro de la anciana.

—Mi corazón no late en absoluto —replicó él.

—Por eso has sentido dolor —indicó la anciana—. La Señora de la Niebla te supera en astucia. Leira fue quien te trajo a este lugar. El sacerdote que tentó a tu discípula preferida no era más que un peón de la diosa.

El lich pateó la corona y clavó una mirada furibunda en el fantasma.

—La Patrona de los Mentirosos y los Embaucadores asimismo hizo que tu discípula te traicionara con intención de quedarse la corona para sí. La diosa volvió a triunfar cuando te deshiciste de una aliada tan formidable, una hermosa hechicera que hubiera seguido a tu lado durante la eternidad entera. —La imagen fantasmal señaló a Frodyne, que de nuevo seguía debatiéndose en las garras del monstruo—. Te has quedado sin ejército, sin compañera, sin capacidad para

confiar en alguien. Y todo para conseguir algo que al final no puedes quedarte. ¿Quién de los dos es más astuto, Szass Tam?

El lich echó la cabeza hacia atrás y soltó una carcajada ronca y estruendosa que resonó en las paredes de la caverna. Sin dejar de reír a carcajadas, Szass Tam se dio media vuelta y empezó a subir por la escalera.

El conjuro común

Kate Novak-Grubb

Kace Novak lleva veinte años casada con Jeff Grubb, es licenciada en química, una entusiasta jugadora de rol y trabaja a tiempo parcial como asesora fiscal, lo que le permite analizar y aprovechar las reglas del juego de la agencia tributaria estadounidense.

Publicado por primera vez en *Realms of Magic*.

Editado por Brian M. Thomsen y J. Robert King, diciembre de 1995.

En una novela de Charles Dickens hay una escena en la que un golfillo vaga por las calles de Londres fascinado por los rótulos de las tiendas. El chaval sabe que hay personas capaces de descifrar tan mágicos signos y entender su significado. He pensando muchas veces en la confusión de ese muchacho desde mi adolescencia. Jeff y yo una vez trabajamos con un editor que siempre se estaba quejando de que los personajes que salían en los Reinos sabían leer y escribir, circunstancia que encontraba poco ajustada a la verosimilitud histórica. Que yo sepa, los magos, los dragones y las mujeres vestidas con cotas de malla tampoco se ajustan demasiado a lo que sabemos del mundo medieval. La capacidad de leer y escribir constituye un don mágico que ningún héroe está en disposición de rechazar, una magia que me alegra dominar y cuyo dominio por parte de los lectores me hace feliz.

KATE NOVAK-GRUBB

Abril de 2003

—Esto es perder el tiempo. Yo no necesito aprender todo esto —insistía Mari, el hijo del tonelero. Kith-Lias lanzó una mirada furibunda al muchacho, pero se las arregló para contenerse. Mari no era ni mucho menos el primero en denigrar lo que estaba tratando de enseñarle. Y tampoco sería el último. Mari era un chico muy crecido para sus años, la clase de chico a quienes los compañeros seguían. Aunque ninguno dijo nada, varios de los alumnos miraron a Mari con admiración por haber tenido el valor de decir lo que muchos de ellos estaban pensando. El resto de los alumnos observaba a Kith con curiosidad, a la espera de ver cómo respondía la maestra ante ese desafío a su autoridad.

—Hay veces en las que un tonelero también tiene que saber leer y escribir, Mari —sentenció Kith, apartándose un mechón de cabello del rostro—. Es muy posible que algún día tengas que anotar los pedidos a los proveedores y los encargos de los clientes para no olvidarlos.

Varios alumnos asintieron en conformidad con la explicación de Kith, pero Mari soltó un bufido desdeñoso.

—Yo no pienso trabajar de tonelero. Tan pronto como tenga dinero para comprarme una espada, me enrolaré como escolta de una caravana. Yo quiero vivir una vida de aventuras.

—Un pinchaúvas que nunca conocerá el conjuro común —murmuró Kith con tristeza.

—¿Qué es un pinchaúvas? —preguntó Lisaka, la hija del tabernero.

—¿Qué es eso del conjuro común? —preguntó Mari.

—«Pinchaúvas» es una palabra que utilizan los aventureros para referirse a un espadachín novato —explicó Kith—. El conjuro común es... bien, en realidad es una historia que escuché de labios de Alias la Vendspada.

Todos los niños pusieron la máxima atención. Como todos los estudiantes de los Reinos sabían, a la maestra siempre se la podía distraer de la lección del día si se la animaba a hablar de otras cosas. A la vez, querían oír más de Alias la Vendspada. Alias era una aventurera muy famosa que antaño rescatara al bardo halfling Olive Ruskettle del dragón Mistinarperadnacles y acabara con el dios loco Moander (en dos ocasiones). A todo esto, el año anterior había expulsado de Puerta Oeste a una importante banda de ladrones. Sería fantástico

oír una historia sobre Alias.

—Cuéntanos, por favor —pidió Lisaka.

—Sí, cuéntanos —secundó Mari.

Kith se encogió de hombros.

—Esta historia se la escuché a Alias en el pueblo de Vado de la Serpiente, en el valle de la Pluma. Las gentes del lugar sospechaban de todas las mujeres desconocidas que pasaban por la aldea. Y es que la aldea vivía sometida a una penanggalan.

—¿Y eso qué es? —preguntó Jewel Weaver, la alumna más joven de la clase.

—Un vampiro femenino —terció Mari con aire de superioridad.

—No exactamente —corrigió Kith—. Una penanggalan es un ser espectral que bebe la sangre de los vivos, pero ahí se acaba el parecido. La penanggalan se aparece como una mujer común y corriente a la luz del día, sin que los rayos del sol la afecten en absoluto. Sin embargo, por la noche, su cabeza se separa del cuerpo arrastrando una especie de cola formada por los restos de su estómago e intestinos. Mientras el cuerpo permanece inmóvil, la cabeza sale volando en busca de víctimas. Tiene preferencia por la sangre de las mujeres y las niñas.

Jewel soltó un grito; varios de los demás alumnos se estremecieron de miedo. Incluso el mismo Mari palideció un poco.

—Las gentes de Vado de la Serpiente sabían que lo mejor era quemar a las víctimas de la penanggalan, para que no se convirtieran en seres espectrales —indicó Kith—. Con todo, los aldeanos empezaban a desesperar de que algún día pudieran dar con el monstruo, e incluso con alguna de sus guaridas secretas, pues era muy astuto. Por eso Alias les contó este relato, para darles ánimos.

—¿Y cuál es el relato? —intervino Mari con impaciencia.

Divertida por el inusual interés del muchacho, Kith sonrió ligeramente y se sentó en la silla, donde cruzó las manos sobre el regazo. Mari estaba impaciente.

Kith empezó a contar la historia.

—Los protagonistas de este relato son unas aventureras conocidas como las Swanmays. Este grupo de aventureras errantes incluía a dos espadachines, Belinda y Myrtie; un par de picasas, Niom y Sombra; una sacerdotisa, Pasil; y una aprendiz de maga, Kasilith. En el Año del Gusano, las Swanmays pasaron el invierno en la ciudad de Puerta Oeste. La patrona de su casa era una tejedora que tenía una aprendiz, una huérfana de trece años llamada Stelly. Stelly y Kasilith, la maga en ciernes, se hicieron muy amigas, de forma que Stelly decidió dejar a la tejedora y marcharse con las Swanmays.

» Sin embargo, por mucho que tuviera la obligación legal de hacerlo, la tejedora no había enseñado a Stelly a leer y escribir. En principio, Belinda, la jefa de las Swanmays, estaba en contra de responsabilizarse de una muchacha analfabeta que sólo sabía tejer lana. Por lo demás, en Puerta Oeste era delito llevarse a una aprendiz de su hogar. Sin embargo, a Belinda le gustaba Stelly, así

que pidió a Kasilith que enseñara a la joven tejedora a leer y escribir. Si lo hacía, ella prometía presentarse ante el concejo municipal de la ciudad, poner en cuestión los derechos de la vieja tejedora sobre Stelly y pedir que le dejaran llevarse a la joven como aprendiz de espadachín.

» A lo largo de aquel invierno, Kasilith enseñó a Stelly a leer y escribir. Stelly estaba convencida de que lo que la otra le estaba enseñando era pura magia; la chica encontraba increíble que unos garabatos en el papel pudieran tener significado. Kasilith la embromaba diciéndole que si aquello era magia, sin duda se trataba del conjuro más común en los Reinos.

» Aquel mismo invierno, una penanggalan empezó a atacar a las mujeres de Puerta Oeste. Ni la guardia ni los distintos aventureros de la ciudad fueron capaces de encontrar la guarida del monstruo. En vida, la penanggalan había sido una mujer noble cuya poderosa familia se las había ingeniado para ocultar a todos su verdadera naturaleza. El destino o la casualidad quisieron que aquella aristócrata espectral se presentase un día en el taller de Stelly para encargarse que le remendaran la capa. El monstruo decidió que Stelly iba a ser su siguiente víctima. Alegando que no podría pasarse por el taller aquella tarde, la penanggalan convenció a la joven de que acudiera a reunirse con ella una vez cerrado el taller.

» Aquel mismo día, un poco más tarde, la vieja tejedora se enteró de que Belinda pensaba llevarse a Stelly con ella. Furiosa, la tejedora ordenó a Stelly que remendase la capa de la joven noble, tras de lo cual encerró a la muchacha con llave en el taller. Desde allí, Stelly oyó cómo la tejedora echaba a las Swanmays de su casa y luego atrancaba la puerta.

» La muchacha lloró con desconsuelo durante un rato y finalmente se aplicó a remendar la capa de la aristócrata. En el bolsillo de la prenda, Stelly entonces encontró un costoso relicario en el que había un nombre grabado. Como Stelly había aprendido a leer, al momento reconoció que el nombre era el de una chica que había sido asesinada por la penanggalan. Stelly llamó a gritos a su ama, pero ésta pensó que la joven tenía una simple pataleta, de forma que no hizo caso. Bastante rato más tarde, después de que hubiera oscurecido, la aprendiz oyó que su ama desatrancaba la puerta y, de repente, soltaba un grito de miedo. La penanggalan había venido a por la tejedora envuelta en su verdadera apariencia.

» Encerrada en el taller, Stelly oyó los gemidos de la tejedora cuando la bestia espectral finalmente empezó a chuparle la sangre. Muerta de miedo, Stelly acabó por perder el conocimiento.

» Por la mañana, la penanggalan, de nuevo humana en apariencia, abrió la puerta del taller con intención de recoger su capa. Fingiéndose apenada por la aprendiz, la espectral aristócrata prometió volver y liberar a Stelly después de que cayera la noche. Stelly se las arregló para ocultar su miedo y su conocimiento de la auténtica naturaleza de aquella mujer. Sabedora de que la

penanggalan se proponía matarla, como sin duda había hecho con la vieja tejedora, Stelly ideó una estratagema desesperada. En la parte posterior de la capa del monstruo escribió la palabra “pnngalin” con tiza. Luego dobló la capa con cuidado, de forma que se viera bien el arreglo efectuado en la prenda pero no la leyenda marcada con tiza. Al presentarse a recogerla, la espectral noble se mostró satisfecha con el remiendo y permitió que Stelly le pusiera la capa sobre los hombros. Y luego se marchó, dejando a Stelly encerrada en el taller. Fue la última vez que Stelly la vio.

—Porque la gente vio aquella leyenda en la espalda y mató al penanggalan —terció Jewel con entusiasmo.

—Así acababa la historia de Alias —asintió Kith—. El conjuro común de la lectura y la escritura salvó la vida a Stelly.

—¿Eso es todo? —inquirió Mari, a todas luces descontento con el final del relato.

—No, hay más —reconoció Kith, cuya voz se tornó más seria—. El final que Alias dio a la historia era mentira.

Los ojos de los alumnos se abrieron con sorpresa.

—¿Y por qué iba a mentir Alias? —preguntó Lisaka.

Kith se encogió de hombros.

—Porque ella supo la historia de labios de su padre, el bardo Finder Espolón de Wyvern, y así es como éste se la contó. Los bardos son conocidos por su disposición a manipular los hechos según su voluntad. Pero yo sé que ése no era el verdadero final de la historia. Yo me encontraba en la posada de Vado de la Serpiente cuando Alias narró la historia —dijo Kith—. Cuando terminó de relatarla, una mujer que había estado escuchando la acusó de mentirosa y le soltó una bofetada en el rostro.

Todos, incluido Mari, dieron un respingo.

—Esa mujer era la antigua aprendiz de magia Kasilith, la que había estado con las Swanmays —indicó la maestra—. Aunque en realidad sólo tenía veintisiete años, parecía que tuviera cincuenta por lo menos. Kasilith entonces contó el auténtico final de la historia.

—¿Qué sucedió? —intervino Mari.

—Kasilith tenía la misión de enseñar a la muchacha a leer y escribir —respondió Kith con un punto de amargura en la voz—. Sin embargo, las dos muchachas pasaron el invierno jugando frívolamente con sus espadas de juguete y sus ropas, con sus cabellos y sus trucos de magia. Cuando Stelly encontró el relicario de la penanggalan, fije incapaz de leer lo que en él estaba grabado. La joven aprendiz no se enteró de que la aristócrata era el monstruo y, si lo adivinó al oír los gritos de la vieja tejedora por la noche, fue incapaz de escribir palabra alguna en la capa del monstruo. La noche siguiente, la noble volvió a liberar a Stelly. Efectivamente la liberó de la vida, pues chupó toda la sangre de su cuerpo.

—¡Oh, no! —susurró Jewel.

—Oh, sí —respondió Kith.

—¿Alguien capturó finalmente a la penanggalan? —preguntó Todd, el hijo del panadero—. ¡Un momento! —exclamó al punto—. Seguro que esa penanggalan de Vado de la Serpiente era la misma que se encontraba en Puerta Oeste. Y que Kasilith seguía tras su rastro con intención de vengar la muerte de Stelly. ¿Cierto?

—Eso es lo que Kasilith dijo a Alias y su compañera Dragonbait —contestó Kith.

—Pero ¿el monstruo fue atrapado o no? —inquirió Mari.

—Alias llevaba consigo una esquirra de una piedra buscadora, un viejo y roto objeto mágico —dijo Kith—. Al levantar la esquirra en alto, bastaba con que una concentrase sus pensamientos en algo o en alguien para que el añojo proyectara un rayo de luz en la dirección en que se encontraba ese algo o alguien. Como Kasilith afirmaba que había visto la envoltura humana de la penanggalan en cierta ocasión, Alias le dio la esquirra. Su rayo de luz las condujo a una guarida subterránea en la que el torso de la penanggalan yacía sobre un lecho de ramas de pino recién cortadas. La cabeza del monstruo no estaba allí; volvería antes del amanecer, pero en aquel momento se encontraba de cacería.

» Agitada al máximo, Kasilith recurrió a la magia para prender fuego a aquel cuerpo descabezado. Sin su torso, la penanggalan ya no podría volver a ocultar su verdadera naturaleza. A la vez, si los rayos de sol iluminaban la cabeza y ésta no volvía junto al torso antes de unas pocas horas, terminaría por pudrirse, de forma que la penanggalan tampoco podría moverse durante el día. Las aventureras entonces se escondieron y esperaron a que volviera la penanggalan.

—¿Y volvió? —preguntó Mari, ansioso.

Kith negó con la cabeza.

—¿Qué sucedió entonces? —quiso saber Jewel.

—Alias, Dragonbait y los aldeanos buscaron en todas partes. Durante días y noches seguidos, trataron de dar con la penanggalan o sus restos. No encontraron ninguna otra guarida secreta, como tampoco encontraron ninguna otra víctima del monstruo. Los aldeanos suponían que acaso se había podrido tras ser alcanzada por los rayos del sol, pero Alias se negaba a dejar la búsqueda hasta que tuviera la certeza absoluta de la muerte de la penanggalan.

» Kasilith, sin embargo, lo dejó. Cuando ya estaba a punto de marcharse del pueblo, una tempestad de nieve llegó del nordeste. Iba a ser imposible salir del valle antes de una semana, de forma que tuvo que quedarse unos días más. La maga empezó a volverse taciturna y a marchitarse físicamente. Cuando la tempestad por fin pasó, Kasilith estaba tan enferma que la debilidad la obligaba a guardar cama. Su compañera de viaje, una hermosa expósita llamada Jill, se quedó a cuidarla.

» Una noche, cuando Alias y su compañera Dragonbait iban a salir otra vez

de la posada en busca del monstruo, Dragonbait de pronto volvió el rostro y soltó un violento bufido. Dragonbait provenía de una extraña raza de seres similares a los lagartos conocidos como los sauriales, aunque físicamente era muy parecida a mí o a vosotros. Dragonbait era una verdadera paladina, una defensora del dios de la justicia, y como un paladín humano, tenía el poder de detectar la presencia del mal. Al momento echó a correr hacia el cuarto de Kasilith, seguida de cerca por Alias. Entre las dos, echaron la puerta abajo.

» Había algo en el pecho de Kasilith, algo que se pegaba a su cuello. Por un momento, Alias lo tomó por un bebé dormido. Aquello tenía un pelo rubio y sedoso que Kasilith estaba acariciando con una mano. Su mano libre estaba cerrada en torno a lo que parecía el bracito de un niño. En aquel momento, el posadero llegó corriendo con un candil, y Alias vio que lo que había sobre el cuerpo de Kasilith era la penanggalan. El monstruo estaba sorbiendo toda la sangre que manaba de dos pequeñas heridas en la garganta de la maga, mientras su cola negra y viscosa se retorció como una serpiente en la mano de la maga.

El posadero dejó caer el candil y huyó a todo correr. Alias tuvo que hacer esfuerzos para no vomitar. La penanggalan entonces alzó la cabeza hacia ellas y emitió un silbido maligno. Su rostro era el de la compañera de viaje de Kasilith. El rostro de Jilly, cuyo torso descabezado yacía en la cama junto a la maga. El monstruo se alzó de la cama, con los ojos rojizos y brillantes, con la sangre manando de su garganta abierta. Con una voz chillona, gritó el nombre de su víctima y salió volando hacia la ventana, si bien su huida se vio bloqueada por la paladina saurial y su espada llameante. Alias cerró la puerta de golpe, atrapando al monstruo en el cuarto con su víctima y las dos aventureras.

» La penanggalan podía volar, pero el techo de la habitación era muy bajo, y el filo de espada de Alias muy largo. Alias acorraló a la bestia en un rincón y ya iba a asestarle una estocada mortal cuando su espalda estalló presa de un dolor intensísimo, equiparable al que habrían causado cinco saetas mágicas clavadas en su carne. Atónita, se volvió en redondo y descubrió que quien así la había atacado no era otra que Kasilith. La maga no sólo era la víctima del monstruo espectral; también era su protectora.

» Dragonbait se abalanzó sobre Kasilith, impidiendo que pudiera volver a recurrir a la magia. A todo esto, el monstruo aprovechó la momentánea distracción para lanzarse contra Alias y enroscar la cola en torno al cuello de la espadachina. Mientras sostenía la espada en alto con una mano. Alias trató de quitarse de la garganta la cola de aquel ser que amenazaba con asfixiarla. La cola era viscosa, como un pedazo de carne podrida, y hedía a sangre coagulada. Comprendiendo que no le quedaba mucho tiempo. Alias dejó caer la daga al suelo y empuñó el estilete que llevaba oculto en la caña de la bota.

» Un segundo más tarde, rebanó la cola de la penanggalan. La sangre caliente salpicó su rostro, impidiéndole ver por un segundo. La penanggalan hincó los

colmillos en su mejilla. Alias dejó caer el estilete y tiró de los cabellos del monstruo, obligándolo a soltarse, y estrelló aquella cabeza de pesadilla contra la pared una y otra vez, hasta romperle el cráneo. La cola, que seguía medio enroscada en torno a su cuello, de pronto quedó inerte. Alias arrojó a la bestia al suelo y, tras hacerse de nuevo con su espada, descargó un tajo que cortó la cabeza en dos mitades.

» Una nube negruzca se elevó de la cabeza del monstruo, se encogió hasta convertirse en un punto minúsculo y negrísimo, y se esfumó. En el lecho, Kasilith sollozó un nombre, el de Stelly. Alias entonces comprendió lo que había sucedido.

Kith hizo una pausa, agachó la cabeza y respiró con fuerza.

—¡Jilly era Stelly! —exclamó Todd—. El cuerpo de Stelly no había sido incinerado —especuló el muchacho—. Así que se convirtió en una penanggalan. Pero ¿qué fue de la otra penanggalan? ¿Aquella cuyo cuerpo fue destruido por Kasilith? —preguntó—. ¿Fue ella quien mató a Stelly?

Kith negó con la cabeza.

—No, Las Swanmays finalmente dieron con ella y la destruyeron. No había otra penanggalan. Kasilith creó un ilusorio cuerpo del monstruo y lo destruyó, para que Alias creyera que el monstruo había muerto y dejara de seguir buscándolo.

—Pero Alias era una cazadora demasiado paciente para abandonar su presa —comentó Mari.

—Y cuando Kasilith y Stelly se vieron bloqueadas por la nieve en Vado de la Serpiente, Stelly tuvo que empezar a alimentarse de Kasilith para no ser atrapada —agregó Todd.

—Kasilith ayudó a Stelly porque era su amiga del alma, por mucho que fuese una penanggalan —intervino Lisaka.

—Una penanggalan no tiene por qué ser la persona que era en vida. Lo que sucede es que la fuerza maligna que anima su cuerpo hace que sepa lo que esa persona sabía —arguyó Mari—. ¿Cierto?

—Cierto —musitó Kith.

—Pero Kasilith no lo sabía, ¿verdad? —preguntó Jewel.

—Sí que lo sabía —respondió Kith.

—La penanggalan seguramente la hipnotizó hasta convertirla en su esclava —aventuró Mari.

Kith negó con la cabeza.

—Kasilith le sirvió libre y voluntariamente. Porque tenía remordimientos de que Stelly hubiera muerto por su causa, por no haberle enseñado a leer. Kasilith entonces se prometió servir durante el resto de sus días a aquel ser maligno a fin de remediar en lo posible el mal que ella misma había prometido.

—¿Y qué fue de ella? —preguntó Jewel ansiosamente.

Kith suspiró.

—Se pasó un tiempo chillando, llorando y maldiciendo. Juró que nunca perdonaría a Alias y Dragonbait que la liberasen de ser esclava de la penanggalan. A pesar de ello, las aventureras cuidaron de sus heridas hasta que sanó.

—Es más de lo que se merecía —murmuró Mari.

—Es verdad —convino Kith—. Alias contó a la maga que Finder Espolón de Wyvern le había hablado tan bien de Kasilith que la consideraba una amiga, razón que la llevó a cuidar de ella. Kasilith juró que en la vida se había encontrado con Finder Espolón de Wyvern, pero no por ello Alias se apartó de su lado. Por fin, un día, Dragonbait hizo un comentario que convenció a Kasilith de la necesidad de cambiar de vida.

—¿Qué comentario fue ése? —preguntó Jewel.

—Dragonbait dijo a Kasilith que el dios de la justicia aborrece el castigo por el castigo. Que es mucho más útil encontrar la forma de expiar el mal que podamos haber hecho, y que dicha expiación sólo puede realizarse por medio del bien. Dragonbait sugirió entonces que se dedicara a enseñar a leer y escribir a los niños. Así haría honor al verdadero espíritu de Stelly y acaso encontraría la paz de su propio espíritu. Y eso fue lo que Kasilith hizo.

—¿Se convirtió en maestra, como tú? —preguntó Jewel.

—Se convirtió en maestra, como yo —confirmó Kith—, y hoy enseña el conjuro común.

Mari, el hijo del tonelero, siguió en la escuela dos años más, hasta que compró su propia espada y se unió a una caravana de mercaderes en calidad de aprendiz. Por entonces, Kith-Lias le había enseñado a leer y escribir los nombres de todo ser espectral con el que se pudiera encontrar en los Reinos. La propia Kith ahora vivía en un valle vecino, donde enseñaba en otra escuela. Durante las horas de inactividad, los demás guardianes de la caravana le enseñaron a jugar a los anagramas. El hijo del tonelero no tardó en hacerse muchas preguntas sobre la maga Kasilith y la maestra Kith-Lias.

La sombra del asesino

Jess Lebow

Jess Lebow vive y trabaja en Seattle. Desde su apartamento se ve el famoso edificio de la Space Needle (si uno asoma medio cuerpo por la ventana y acierta a distinguir un puntito en la lejanía). Jess ha comentado más de una vez que dicha estructura puntiaguda resultaría perfecta para King Kong o Godzilla.

Publicado por primera vez en *Realms of Shadow*.

Editado por Lizz Baldwin, abril de 2002.

Me lo pasé muy bien escribiendo «La sombra del asesino». Sobre todo, en las escenas que tienen lugar en Karsus, la ciudad flotante. Karsus es una metrópolis regulada por la magia. Lo más complicado era describir las calles y los edificios a través de la mirada de quien nunca antes ha estado en un lugar semejante. A Cy, todo le resulta nuevo y maravilloso. Las cosas que los magos encuentran normales a él le parecen novedosas y aterradoras, así que tuve que hacer que la metrópolis pareciese extraña desde su punto de vista y mostrar a unos ciudadanos que se sienten perfectamente cómodos en las calles de su ciudad.

JESS LEBOW

Marzo de 2003

Año 3392 de Netheril (el año de las Arboledas Esmeralda, 467 CV)

Un húmedo hedor a cieno impregnaba el ambiente. Olostin puso un pie en el suelo tras bajar el largo tramo de escalones. La bodega era húmeda y oscura; invisibles, las ratas corrían por los rincones más alejados del sótano.

—Has venido —dijo una voz en la oscuridad.

—Tal como se me ordenó —respondió Olostin.

—Nos has servido bien —dijo otra voz.

—Gracias —contestó Olostin.

—Has prosperado a partir del conocimiento y el poder que te hemos otorgado —continuó el primero—. Tus guerreros están sembrando el caos en las regiones rurales, y la simple mención de tu nombre basta para aterrorizar a los hombres comunes. Los archimagos han tomado buena nota.

—Lo cierto es que vuestra buena disposición hacia mí me ha proporcionado grandes beneficios. El día en que acabe con el poder de los archimagos, estaré en deuda con vosotros. Para siempre. —Olostin hizo una reverencia dirigida a aquellas voces.

—Bien, tenemos una misión que encomendarte.

—Una misión que sin duda se verá facilitada por el odio que sientes por los magos que están al mando —añadió la segunda voz.

—Por supuesto —respondió Olostin, quien seguía con la cabeza gacha—. Decidme qué queréis y dadlo por hecho.

—Un archimago llamado Sombra lleva tiempo experimentando con una magia de nuevo cuño —explicó la primera voz.

—Ese archimago se refiere a su nueva fuente de poder como al Tejido Sombrío —informó la segunda.

—Y este Tejido Sombrío muy bien podría ser el arma que los archimagos necesitan para destruirnos.

—¿Cómo puedo servirlos? —preguntó Olostin.

—Matando a Sombra antes de que pueda hacer algo —afirmó la primera voz.

—Vuestros deseos son órdenes —respondió Olostin, antes de levantarse cuan

largo era, dar media vuelta y marcharse por la escalera.

—¡En nombre de Olostin, someteos o morid!

Cy lanzó la antorcha contra la casa de tejado de paja y espoleó su caballo a través del pueblo de Kath. La noche había caído horas antes, y la luna apenas era visible sobre las altas paredes rocosas que flanqueaban un lado del valle. El ruido de casi un centenar de cascos de caballo resonaba con estrépito en la noche, que empezaba a iluminarse a medida que las llamas iban prendiendo en aquel barrio meridional de Kath.

La puerta de una casa situada delante de Cy se abrió de golpe. Un hombre vestido con un camión salió corriendo a la calle, escapando de su casa en llamas. Los postigos de una ventana se abrieron de pronto, y una mujer con el rostro tizado de hollín salió al exterior tosiendo y con un niño pequeño bajo el brazo. La cabeza del pequeño oscilaba inerte mientras su madre corría para alejarse de la vivienda.

Cy siguió galopando, dirigiendo a los aldeanos hacia el extremo norte de la población, allí donde el pueblo de Kath terminaba de repente ante el límite de un bosque espeso. Casi la mitad de los merodeadores estaban aguardando en aquel lugar a que llegaran los aldeanos en desbandada.

«Será fácil rodearlos y robarles todo lo que tienen», se dijo Cy.

Cy sonrió. La vida valía la pena cuando uno no hacía más que enriquecerse.

Un grito resonó más adelante. Cy dirigió el caballo hacia allí y se detuvo en la boca de un callejón sin salida. Dos de sus jinetes acababan de desmontar de sus cabalgaduras y estaban acorralando a una mujer indefensa. Vestida con un liviano vestido blanco, la mujer se cubría el pecho con una mano, mientras con la otra palpaba las paredes del callejón, sin apartar en ningún momento la mirada de quienes la estaban acosando. Tenía el pelo enmarañado, y su mandíbula mostraba manchas de hollín o sangre reseca.

—¡Eh, vosotros! —gritó Cy a los dos bandoleros—. ¡Ahora no es el momento de divertirse! ¡Ya habéis oído a Lume! Hay que dirigir a los aldeanos hacia el bosque. No hay tiempo para juegos.

Los dos bergantes gruñeron y soltaron un escupitajo en dirección al caballo de Cy. Y volvieron a concentrar su interés en la mujer. Ésta había llegado al final del callejón sin salida y los miraba con el desespero pintado en los ojos.

«Malditos necios», pensó Cy, que espoleó su caballo.

La aldea era una pequeña agrupación de una treintena de casas situada en el límite meridional del gran bosque. Confusos y desprevenidos ante el súbito asalto, ante el retumbar de los cascos de los caballos, el crepitar de las casas en llamas y los gritos salvajes de los bandidos, los aldeanos no tardaron en caer en la trampa de los salteadores.

Cy espoléó su montura hacia el bosque. Un segundo después, de pronto se encontró derribado en el suelo, mientras su caballo escapaba al galope. La espalda le dolía por la caída; el pecho le ardía a lo largo de una línea que cruzaba su torso. Cy sacudió la cabeza y trató de ver con claridad. Una forma descomunal apareció en la noche y se dirigió hacia él. Cuando aquella sombra enorme levantó el brazo, Cy rodó sobre sí mismo de forma instintiva. Un tremendo cadenazo impactó en el suelo. Cy se levantó de un salto y desenvainó su cimitarra.

El otro levantó la mano y volteó la pesada cadena en el aire con ambas manos. Cy por fin pudo ver mejor a su oponente. El hombre tenía el pelo rubio, largo y desgreñado, y sólo iba vestido con una túnica negra anudada con una cuerda en torno a la cintura. El hombre andaba descalzo y tenía el rostro y los antebrazos surcados de cicatrices. Una de ellas, junto a la oreja, estaba cubierta por una costra. Sus hombros eran musculosos, y sus brazos fornidos manejaban la pesada cadena con facilidad, describiendo rapidísimos círculos en el aire y en torno a su cuerpo.

Cy alzó la espada, cuyo filo reflejó el fuego que ardía en el poblado, y se lanzó al ataque. Un choque de metales, y la punta de su cimitarra se vio proyectada hacia el suelo. Aunque se las arregló para seguir empuñando su arma, la cadena seguía describiendo círculos velocísimos. Un ruido sordo y brutal atravesó sus oídos, y de pronto se encontró con la mandíbula insensible y el sabor de la sangre en la boca. Su adversario de repente parecía haber crecido. Un instante después, Cy volvió a besar el suelo. La cadena silbaba sobre su cabeza.

Cy reculó valiéndose de sus pies y manos, en un intento de alejarse de su rubio enemigo. La cadena volvió a estrellarse contra el suelo, salpicando de tierra el rostro de Cy. Éste se irguió como pudo y de nuevo apuntó con la espada al frente. El hombre vestido de negro asintió en gesto desafiante y volvió a voltear la cadena, pasándosela de una a otra mano.

Esta vez, la cadena buscó sus rodillas. Cy efectuó un salto tremendo y dio una estocada al frente. La punta de su espada atravesó los negros ropajes y abrió una herida en el pecho del rubio gigantón. Cy aterrizó sobre ambos pies y dio un nuevo salto hacia atrás, esquivando por los pelos un cadenazo dirigido a la cabeza. La cadena ahora se movía con mayor rapidez todavía, similar a un muro sólido de metal en el aire.

Cy echó mano a su daga, la única arma encantada de que era dueño. Tras voltearla en el aire, cogió la punta entre ambos dedos y fingió soltar una nueva estocada con la cimitarra. El rubio alzó la cadena a la defensiva y golpeó en la empuñadura de la espada. Cy soltó la cimitarra y levantó la daga para lanzársela a su adversario. Sin embargo, el otro era muy rápido y se movió a un lado de repente, desequilibrando a Cy. El bandolero tuvo que bajar la mano en que

sostenía la daga a fin de no perder el equilibrio.

La cadena silbó y salió disparada en vertical hacia su cabeza. Cy dio un salto al frente y apretó su cuerpo contra el de su rival. La sangre salpicó sus botas cuando su cimitarra sajó la pierna del rubio. La cadena cambió su curso y se estrelló contra la espalda de Cy, quien salió rebotado. Cy de nuevo se vio proyectado al polvoriento suelo.

«Esto empieza a pasar de castaño oscuro», se dijo, mientras se levantaba otra vez.

No tuvo tiempo de decir mucho más, pues la cadena volvió a impactar en su torso. Los eslabones fríos y pesados se enroscaron en torno a su estómago. El bandolero de pronto se vio alzado del suelo. El rubio siguió levantando la cadena con ambas manos, y Cy soltó un gruñido mientras el aire empezaba a escaparse de sus pulmones. El otro de pronto golpeó con la cadena hacia abajo, y Cy cayó junto a sus pies como un bulto informe, casi inconsciente. La cadena dio un estirón y empezó a desenroscarse de su cuerpo, con tanta fuerza que Cy rodó sobre sí. Cuando levantó la mirada, el rubio clavó sus ojos en él con los labios fruncidos y el odio pintado en su expresión.

Apelando a todas sus energías, Cy lanzó su daga mágica contra el rubio. El metal encantado se clavó con facilidad en la blanda carne del cuello. La empuñadura tembló arriba y abajo cuando el otro trató de respirar.

El hercúleo rubio dio un paso atrás y se llevó las manos a la garganta. El odio y el desdén habían abandonado su mirada, que ahora reflejaba el más puro miedo. Cuando agarró la empuñadura de la daga con ambas manos y se la arrancó del cuello, la sangre brotó a borbotones de la herida abierta.

Cy se aparcó, se levantó dificultosamente y buscó su cimitarra con la mirada. Mientras se agachaba a cogerla, su oponente cayó de rodillas, con las manos cubiertas de sangre roja y reluciente, con un brillo de estupefacción en la mirada. Cuando Cy se levantó con su arma en la mano, el otro yacía boca abajo sobre la tierra.

Cy respiró con fuerza y miró a su alrededor. Las casas estaban siendo consumidas por las llamas. Los gritos de pánico de los aldeanos no se oían ya. A su caballo no se lo veía por ninguna parte. Cy maldijo la mala suerte que le había llevado a tropezarse con el gorilón armado con cadena. Con las manos se palpó el cuerpo para evaluar los daños sufridos. Allí donde la cadena se había enroscado en torno a su cuerpo, la piel exhibía un intenso color rojizo. La espalda le dolía, aunque podía arreglárselas para moverse con normalidad. Aunque había perdido un par de dientes, su mandíbula seguía estando lo bastante intacta como para disfrutar del rancho en torno a la hoguera, y con ello le bastaba.

Cy se envainó la espada y se acercó al cadáver del rubio. Su daga encantada yacía sobre la tierra a dos palmos de los muertos dedos de su enemigo. El rubio yacía boca abajo en medio de un charco de buen tamaño producido por su

propia sangre. Cy limpió la hoja de su daga en la parte posterior de la negra túnica del rubio.

El ruido de los cascos de caballo se impuso al crepitar de las cabañas en llamas. Cy se volvió en redondo, con la daga en la mano.

—Eres muy habilidoso en el combate, si no te molesta que te lo diga.

Cy reconoció a quien así le había hablado: Lume, el capitán de la partida de salteadores. Lume se acercó a lomos de su montura y se detuvo ante el cadáver del rubio.

—¿Señor? —musitó Cy, mirándose las heridas y moratones que cubrían su cuerpo.

—Lo he visto todo. Ninguno de estos inútiles le hubiera aguantado un asalto a semejante adversario —comentó, señalando con el brazo al límite del bosque, allí donde se encontraban los demás forajidos.

—Gracias, señor.

Cy contempló la hoja de su espada con la expresión ausente y finalmente envainó la cimitarra.

—Si todos mis hombres fueran como tú, podríamos conquistar Karsus sin ayuda de los demás bandoleros de Olostin.

Lume desmontó y caminó hasta el muerto. Tras soltarle una patada en las costillas, volteó su cuerpo con la punta de la bota.

El hombre tenía los ojos abiertos pero la mirada desenfocada. Su boca estaba muy abierta, como si aún estuviera tratando de respirar. La sangre seguía manando por su cuello, si bien empezaba a endurecerse.

Lume miró al muerto un instante.

—¿Sabes una cosa, Cy? Me parece que tengo un trabajito para ti. Ven a verme a mi tienda por la mañana, que cenemos que hablar.

Lume puso el pie en el estribo y subió a la silla de su montura.

—Por ahora, ve al campamento —indicó el capitán—. Los demás ya tienen controlados a los aldeanos.

Lume dio media vuelta a su caballo en dirección a la aldea.

—Y una cosa más, Cy —añadió volviendo la cabeza.

—¿Señor?

—Esta noche diviértete junto al fuego y no olvides reclamar tu parte del botín. Esta vez hemos sacado mucho.

—Gracias, señor. Así lo haré.

La celebración de la noche fue magnífica. Los salteadores habían sacado más botín que nunca. Uno de los hombres había entrado en el almacén de provisiones de Kath, del que había salido con varios toneles de vino tinto y un enorme barril de hidromiel. El contenido de los barriles era más que suficiente para que los

compañeros de Cy se lo pasaran en grande.

Las llamas ardían en la fogata del campamento. El vino corría sin cesar. Los hombres se jactaban de las hazañas realizadas durante las incursiones. Los enemigos a quienes habían despachado crecían y crecían en tamaño. Los bienes que habían robado se convertían en fortunas sin cuento. Todos rieron, bailaron y contaron bravatas, hasta que perdieron el conocimiento. Hasta que se quedaron dormidos. Lo abultado del botín justificaba los excesos de aquella noche. El capitán Lume no participó en la juerga, pero tampoco despertó temprano a los hombres.

Sí, la vida como forajido a las órdenes de Olostin era gratificante para alguien como Cy. Tenía libertad para hacer cuanto le viniera en gana, siempre que no contradijera de forma directa las órdenes recibidas. Tenía vino y riquezas; por disfrutar, a veces incluso disfrutaba de los favores de una mujer o dos. La vida se portaba bien con él.

—Eres bastante rápido, Cy —elogió Lume.

Cy se había levantado poco antes del mediodía. Tras sumergir la cabeza en un tonel con agua de lluvia y volverse a vendar las heridas sufridas en la víspera, acababa de presentarse en la tienda del capitán.

—Gracias, señor.

Cy carecía de formación militar, pero siempre había creído en la necesidad de respetar a sus mayores. Lume, el capitán de la partida de bandoleros, le llevaba por lo menos diez años, razón por la que se dirigía a él como «señor».

—Siéntate, por favor —invitó Lume, señalando una silla que había en un rincón de la tienda.

Cy asintió con la cabeza y obedeció.

Para tratarse de una tienda, la de Lume era cómoda y estaba bien provista. Una hamaca pendía desde el poste central hasta otro poste emplazado en una esquina. En el rincón opuesto había un gran escritorio con una silla. El escritorio estaba cubierto de papeles apilados ordenadamente. Junto a ellos había una gran pipa de agua, a la que Lume dio varias chupadas mientras Cy terminaba de acomodarse.

El capitán se irguió de repente en la silla y apoyó las manos en el escritorio.

—¿Cuánto tiempo llevas en nuestra banda, Cy?

—Cerca de un año, señor.

—¿Sólo? —preguntó el otro.

Cy asintió.

—Verás... Por mucho que me disguste admitirlo, llevo quince años trabajando para Olostin. Hará unos cinco años que ascendí a capitán de mi propia partida. —Lume se arrellanó en el sillón y explicó—: Me temo que a veces

perdo la cuenta de los jóvenes que ingresan en nuestra banda o se marchan de ella, acaso para siempre. Yo creía que llevabas más tiempo con nosotros, pero será que te he confundido con otro.

Lume contempló la palma de su mano un segundo.

Cy se revolvió en su asiento.

—Cy, yo nunca disculpo los errores ajenos. Si uno de mis hombres resulta muerto en el combate, la culpa es suya.

Lume miró a Cy de arriba abajo y clavó los ojos directamente en su rostro. Cy le sostuvo la mirada un momento, pero terminó por desviarla.

—Si no me acuerdo bien del tiempo que llevas en el grupo, es porque he visto morir a centenares de muchachos como tú. A fuer de ser sincero, ni siquiera me acuerdo de sus nombres. Tal como yo lo veo, todos hubieran podido llamarse Cy.

Lume soltó una risita, sin que Cy lo secundara.

El capitán de nuevo adoptó una expresión de seriedad y fijó la mirada en Cy.

—Bien, vayamos al grano. Tengo una misión para ti.

—Señor... —dijo Cy, sin saber bien qué más podía decir.

—Eres el que mejor maneja la daga que he visto en mucho tiempo —dijo Lume—. Si anoche te las arreglaste para salvar el pellejo, imagino que igualmente sabrás salir indemne de este pequeño trabajito. Dime, ¿qué sabes sobre nuestro ilustre señor Olostin?

—Señor, lo único que sé es que se ha propuesto acabar con la tiranía de los archimagos como sea.

—Una respuesta prudente.

Sorprendido, Cy iba a añadir algo cuando Lume levantó la mano y se echó a reír.

—No pasa nada, hijo —aclaró—. Veo que sabes por dónde van los tiros.

Cy se arrellanó en su asiento. Se sentía como si su padre lo hubiera estado regañando.

—¿Tú quieres... acabar con la tiranía de los archimagos? —inquirió Lume.

Cy miró al capitán y se preguntó adonde quería ir a parar. Por mucho que hubiese dicho que se proponía ir al grano, no hacía más que dar vueltas y más vueltas a la cuestión. Cy estaba empezando a irritarse.

—¿Y bien, Cy? —El capitán levantó la voz—. ¿Tú crees en nuestra causa?

—Sí, señor.

Cy apretó los dientes. Aunque no creía haberse desempeñado de forma particularmente valerosa durante el combate de la noche anterior, como había dicho el capitán, lo principal era que seguía con vida. Cy esperaba que el capitán ahora no le reprendiese por haber perdido el tiempo con un guerrero experimentado en mitad de la incursión. La entrevista había empezado bien, pero ahora parecía como si el capitán quisiera acusarle de algo, de ser una especie de espía acaso.

—Muy bien, hijo —repuso Lume con calma—. Necesito que mates al archimago Sombra.

El viaje a la ciudad flotante le llevó a Cy dos días a lomos de un grifo. El archimago Sombra vivía en Karsus, una ciudad muy distinta a las que Cy había conocido hasta entonces. Para empezar, Karsus era una metrópolis flotante, si bien ésta era la menor de las rarezas que presentaba aquella imponente urbe.

Las calles estaban surcadas por pequeñas cloacas al aire libre. Las escobas se movían por sí solas y echaban el polvo a aquellas cloacas. Sobre los amplios ríos se alzaban unos puentes que unían unas calles con otras. Los paseantes no sólo caminaban sobre las curvas estructuras de piedra, sino también por debajo. Cargando con paquetes de comida o con bultos de libros, los magos se saludaban los unos a los otros mientras caminaban cabeza abajo con toda naturalidad. En un parque de la ciudad, cuatro magos ancianos y envueltos en túnicas giraban en el aire sin dificultad con los ojos fijos en un globo del tamaño de un gran melón que flotaba entre ellos. Por turno, cada uno insertaba una gema de intrincadas facetas en el interior del globo y se echaba a reír cuando el ángulo o la velocidad de rotación de sus compañeros se veía súbitamente alterado.

Parecía como si todos los habitantes de Karsus utilizasen la magia, pues todo cuanto hacían estaba en contradicción con lo que Cy sabía sobre el funcionamiento del mundo. Los niños jugaban en las fachadas de los edificios, y no en las aceras o los parques. El agua fluía hacia arriba, y en algunos casos a través del aire. Los extraños canales que flanqueaban las calles no tenían principio ni fin, sino que simplemente transportaban el agua pura y limpia por toda la ciudad. Eran muchos los transeúntes que caminaban con pequeños dragones como mascotas por las calles de la urbe, sonrientes y saludando a todos con quienes se cruzaban. Era frecuente que varios magos apareciesen de la nada en mitad de una conversación ajena, según parecía ignorantes de que su entorno había cambiado. Las cajas y los sacos flotaban suspendidos en el aire en dirección a sus destinos.

Cy tenía que hacer esfuerzos para no quedarse boquiabierto. Tras pasar por un puente y dejar atrás varias calles, llegó a un edificio alto y estrecho en el que las puertas se agolpaban las unas encima de las otras a lo largo de toda la fachada. Un letrero de madera situado a la altura de la calle exhibía la leyenda «Posada Charlesgate». De las puertas situadas más arriba salían flotando magos envueltos en sus túnicas, imperturbables, tras tener buen cuidado de cerrar las puertas antes de alejarse por los aires.

Cy entró en la planta baja del edificio y alquiló una habitación para varios días. Quería averiguar todo lo posible sobre su presa antes de enfrentarse directamente a aquel hombre.

Cy se decía que, con un poco de suerte. Sombra estaría tan ocupado en sus investigaciones que no repararía en él.

Era la única esperanza del joven asesino. En lucha abierta, Cy había logrado derrotar a su experimentado oponente de Kath, pero un archimago era cosa muy distinta. Su única oportunidad consistía en pillarlo por sorpresa y acabar con él al momento. Si no, no tendría nada que hacer. Mientras entraba en su cuarto, se dijo que sólo iba a tener una ocasión de cometer aquel asesinato, y que mejor que la aprovechara.

Antes de que Cy partiera para Karsus, Lume le había permitido escoger el material y el armamento que iba a necesitar para llevar a cabo la misión. Los forajidos contaban con hileras y más hileras de espadas, corazas y arcos, y hasta con algunas armas que Cy no había utilizado en la vida. Aunque estaba claro que su misión no iba a ser fácil, no servía de mucho acarrear con un equipo demasiado pesado. Cy finalmente escogió una pequeña ballesta, una coraza de cuero con propiedades mágicas y su daga encantada. Mejor viajar ligero de equipaje.

Cy no tuvo dificultad para introducirse subrepticamente en el imponente torreón de ladrillo donde vivía Sombra. De hecho, la puerta ni siquiera tenía cerradura. Atento a no dejarse sorprender, el asesino entró con mucho cuidado por el corredor de la entrada, vigilando que no hubiera trampas o glifos mágicos a su paso. A pesar de todas sus precauciones, en el pasillo no había trampa alguna.

« Temía verme volando por los aires en cualquier momento » , se dijo.

Tras girar por el pasillo, entró en una sala muy grande y lujosísima. El ladrón que había dentro de Cy se quedó anonadado ante tal despliegue de riqueza. Quizá Lume hubiera hecho mejor en ordenarle que se contentara con robar al archimago. Las riquezas que había en la sala bastarían para pagar a un millar de asesinos. En torno a las mesas de madera primorosamente trabajadas se erguían elegantes sillas de respaldo alto. En las ventanas había apliques de plata con piedras mágicas, mientras que los escritorios, las mesas y las repisas de las ventanas exhibían una enorme profusión de candelabros engastados con pedrería. Las paredes estaban cubiertas por decenas y decenas de estanterías que atesoraban centenares de libros encuadernados en piel y dispuestos con meticuloso orden.

Una puerta se abrió de repente en el extremo opuesto de la sala. Cy se ocultó tras una de las grandes sillas de respaldo alto. Procurando no dejarse ver, contuvo el aliento. Unas pisadas resonaron sobre el suelo de madera. Cy se llevó la mano a la daga. ¡Y era él quien había querido aprovechar el factor sorpresa!

Las pisadas se acercaron y pasaron de largo tras llegar junto a la silla. Cy sintió una levisima corriente de aire junto al rostro; sus ojos vieron un

abigarramiento de colores chillones: magenta, amarillo y plata. El muchacho guiñó los ojos varias veces, tratando de librarse de aquella magia que provocaba la confusión. Sin embargo, no se trataba de magia. Cuando su vista se aclaró, Cy vio las faldas de una mujer. Una joven rubia vestida con recias telas de lino bordado acababa de pasar con una bandeja de plata en las manos. La mujer se marchó por el pasillo.

Cy se levantó, en el momento preciso en que la puerta volvió a abrirse. Cy se escondió tras los muebles, convencido de que esta vez lo habían visto. De nuevo, unas fuertes pisadas cruzaron la estancia. Cy se agachó tras la silla, rodeó por el suelo y se situó tras una mesa, con intención de lanzarse sobre quien acababa de entrar. Presto a asestar el primer golpe, apretó la empuñadura de su daga y de pronto se quedó de una pieza. La misma mujer rubia y vestida con ropas multicolores se encontraba en el centro de la habitación, con una gran jarra de plata en la mano esta vez. Las faldas de la mujer se agitaron cuando ésta siguió andando por la sala sin prestar atención a Cy.

La puerta volvió a abrirse. Cy se giró en redondo, con la daga al frente. La mujer rubia acababa de entrar en la sala por tercera ocasión, con la salvedad de que ahora llevaba una gran caja en las manos. Sus brillantes ojos azules miraban fijos al frente mientras seguía andando hacia el joven asesino. En aquel momento, nuevas pisadas resonaron a ambos lados de donde Cy se encontraba. Sacudiendo la cabeza por el asombro, convencido de que estaba siendo víctima de algún tipo de agresión mágica, Cy se apartó de un salto del camino de la mujer y fue a caer sobre una silla de cuero, que se quebró bajo su peso.

Cy se levantó al instante y corrió a refugiarse en un rincón. Cuando miró en busca de una vía de escape, se quedó de una pieza. Dos mujeres rubias — vestidas ambas con idénticas faldas de lino color magenta, amarillo y plateado; una con una jarra, la otra con una caja— seguían andando sobre el piso de madera. Ninguna de las dos mostraba el menor interés por Cy. Ambas salieron al pasillo cargando con sus objetos respectivos. Atónito, Cy las contempló entre jadeos.

La puerta volvió a abrirse. Dos nuevas mujeres rubias y vestidas con colores llamativos —las mismas mujeres que Cy había visto tres veces hasta el momento— entraron en la sala y siguieron andando sobre el suelo de madera. Cy esta vez no trató de ocultarse. Las mujeres hicieron caso omiso de su presencia. El joven asesino cogió un libro y lo arrojó sobre una de las mujeres. El libro rebotó en ella y cayó al suelo. La mujer siguió sin reparar en él.

«Si no son unas imágenes ilusorias, tienen que ser una especie de monstruos», pensó Cy.

Convencido de que no se hallaba bajo los efectos de ningún conjuro, siguió adelante con su misión.

A un lado de la sala había una escalera que llevaba abajo. Desentendiéndose

de aquellos gólems femeninos, Cy cruzó la estancia y empezó a bajar por ellas. La escalera era larga; el aire se fue tornando más frío a medida que fue bajando. Los viejos escalones de madera en ocasiones estaban combados, de forma que Cy procuró bajar con sumo cuidado, para que no crujieran bajo su peso. Al llegar al final, descubrió un nuevo pasillo. Al final del corredor había una puerta entreabierta tras la que se veía luz. Otra de las mujeres vestidas con faldas multicolores salió de la puerta en ese instante y echó a andar por el pasillo.

Tras pasar junto a aquel ser que nada veía, Cy miró por la rendija de la puerta y vio un dormitorio bonito, si bien un tanto desarreglado, con una cama y una mesita de noche en el centro. Fuera de su ángulo de visión, alguien estaba rebuscando en un cajón y manejando unos papeles. Cy desenvainó su daga, se apretó contra la pared y esperó.

Pasaron varios segundos. La frente de Cy empezó a perlarle de sudor. En el interior de la habitación seguían oyéndose ruidos.

Un cajón se cerró, y una figura apareció ante sus ojos y se sentó en la cama. La mandíbula cuadrada, el pelo de color arena, los ojos verdes, unas pequeñas gafas con montura de alambre... Era Sombra. Aunque era más joven de lo que Cy había esperado, el hombre respondía a la descripción que Lume le había facilitado. El archimago estaba concentrado en leer los papeles que tenía entre las manos, sobre los que ocasionalmente hacía una marca con un carboncillo.

Cy respiró con fuerza y contuvo el aliento. Con la daga en alto, irrumpió en el cuarto y lanzó el arma encantada contra Sombra. El mago ni se molestó en levantar la vista de sus papeles. Un simple gesto de su mano fue suficiente para detener la daga en el aire. Cy se quedó petrificado, incapaz de pestañear o limpiarse el sudor que a esas alturas empapaba su frente.

Sombra siguió leyendo sus papeles durante un buen rato y con toda tranquilidad, ajeno por entero al asesino estupefacto que había en la habitación. Al fin, cuando terminó lo que estaba haciendo, ordenó los papeles y volvió su rostro hacia Cy.

—¿No eres un poco joven para buscarte la vida como asesino a sueldo? —preguntó.

Cy no respondió. Aquella era la primera vez que le encargaban un asesinato, así que no sabía muy bien cómo funcionaba aquella profesión. Y lo más probable era que nunca llegara a aprenderlo.

—No importa —dijo el archimago—. Tu edad no importa. Lo que importa es que te proponías matarme. ¿Y bien? —Sus ojos miraron directamente a Cy—. ¿Qué te parece que tenemos que hacer contigo?

Cy intentó soltarte un escupitajo, para mostrar la indignación y el desdén que sentía ante los magos que se pasaban la vida causando problemas al mundo con sus peligrosos conjuros mágicos. Sin embargo, estaba paralizado. No podía mover los labios ni la lengua.

—¿Y bien? —repitió el otro—. ¿Es que no vas a responderme?

El mago soltó una pequeña risa, puso las manos en las rodillas, se levantó de la cama y agarró la daga, que seguía suspendida en el aire.

—Un arma muy bonita... —comentó—. Lástima que esta clase de juguetes no me entusiasmen. —El mago se acercó a una cómoda, sobre la que dejó el arma—. Tengo unas cuantas parecidas que me quedé como recuerdo de los asesinos que antes intentaron matarme, pero en general no me chiflan. Eso de la sangre es muy sucio. —Sombra frunció la nariz—. No, a mí lo que me va es la magia.

Sombra cogió una varita cuya punta estaba unida a una piedra translúcida por una cinta de cuero.

—Por lo demás, la magia resulta bastante más temible —añadió, acercándose a Cy—. Si ahora te clavase esa daga unas cuantas veces, sin duda te dolería, pero pronto morirías, de forma que tu agonía sería corta. Sin embargo, recurriendo a la magia —el mago esgrimió la varita—, puedo encerrarte en el interior de esta piedra cristalina. Donde morirías muy lentamente, mientras tus antecesores se alimentaban de tu energía y te arrancaban la piel a tiras.

Sombra sonrió ampliamente. Cy seguía petrificado.

—Lo mejor de todo es que, una vez muerto, tu castigo no habría terminado. Te despertarías como una sombra y vivirías el resto de la eternidad como un ser etéreo, incapaz de modificar el mundo real a tu alrededor. ¿No te parece que eso sería lo más horrible de todo?

Cy gruñó, esforzándose denodadamente en mover los dedos.

—Sí, estoy seguro de que tú también lo ves así... El encierro es siempre mucho peor que la simple muerte.

Sombra se apartó de la puerta y empezó a poner el cuarto en orden.

—Con todo, no quiero que pienses que me sería fácil encerrarte en el interior de esta varita.

Cy continuaba debatiéndose en silencio, animado por el hecho de que ahora podía mover levemente las puntas de los dedos de los pies y también los músculos de la mandíbula.

—He necesitado años enteros para perfeccionar esta varita —siguió el archimago—. Es cierto que los conjuros de paralización y encierro en la propia envoltura corpórea son muy sencillos, como sin duda convendrás conmigo.

Sombra continuaba trajinando.

—Lo que es verdaderamente difícil es transformar la carne humana en sustancia inmaterial. Es difícil, pero no imposible.

Cy sintió que sus brazos y su pecho entraban en calor. Ahora podía mover un poco los pies.

—Esta pequeña varita representa el trabajo de casi toda mi vida. Te diré una cosa... —agregó, más para sí que para Cy—, he vivido mucho tiempo, y con los

años me he dado cuenta de que las cosas acaban volviéndose cada vez más pequeñas. —El mago soltó una risita—. Supongo que se trata de lo que denominamos « progreso » .

Cy casi volvía a controlar su cuerpo. Si Sombra seguía con su perorata unos minutos más, podría intentar algo. Mucho mejor resultaría morir en el intento de escapar que seguir allí plantado como un pasmarote.

—Pero dejémonos de charla. —El archimago volvió a concentrar su atención en el joven asesino a sueldo, a quien apuntó con la varita mágica—. Antes de acabar contigo, me interesa saber quién te contrató para matarme. No creo que la idea de venir aquí haya sido tuya. Eres demasiado joven.

La pared situada detrás de Sombra estalló de repente. Lo que parecía sólida piedra en realidad era una puerta secreta elaborada en madera, que ahora se deshizo en mil astillas. Dos ogros gigantesos aparecieron en lo alto de una escalera que daba a dicho acceso camuflado.

El estallido hizo que Cy se viera proyectado al suelo, muy cerca de la cama. Pillado por sorpresa, Sombra asimismo cayó de bruces sobre el piso. Sin perder un instante, los ogros se abalanzaron sobre él y empezaron a golpearlo una y otra vez con sus puños enormes. Los dos monstruos operaban en combinación, turnándose sin descanso mientras cubrían de puñetazos al mago. Hasta que uno de ellos dejó de golpearlo y desenvainó una gran espada de filo aceitado.

Poniéndose en pie con dificultad, Cy se quitó algunas astillas clavadas en su piel. Los ogros no le prestaron la menor atención, pues seguían ocupados en machacar sin piedad a Sombra, quien yacía ensangrentado junto a la puerta. Cy dirigió una mirada al otro lado de la habitación.

Si los ogros habían entrado por allí, estaba claro que tenía que haber una salida.

Cy respiró con fuerza y se dispuso a entrar en acción, aunque no sin verse asaeteado por las dudas. ¿Y si había más ogros fuera? ¿Y si aquellos dos brutos habían llegado por medio de la magia? ¿Y si se metía en una trampa?

—Levántalo —ordenó a su compañero el ogro armado con una espada.

El otro soltó un gruñido y dejó de aporrear al archimago, se agachó y lo agarró por la túnica.

Cy se volvió hacia la puerta y decidió salir por allí, aunque tuviera que enfrentarse con los dos ogros. ¿Quién sabía qué le aguardaba en la escalera del lado opuesto? Mientras los dos ogros se aprestaban a decapitar a Sombra, el joven asesino trató de escurrirse entre los dos brutos y el archimago que estaba a punto de morir.

Cy tomó carrerilla y se lanzó en plancha, en un intento de pasar por la vía rápida junto a los ogros y el mago. Justo en ese momento, el ogro que tenía sujeto a Sombra dio un paso atrás, de forma que Cy fue a chocar violentamente contra su corpachón. De resultas del tremendo impacto, ambos cayeron

derribados, enredados el uno con el otro, contra el marco de la puerta. Sombra aprovechó para soltarse del bruto y ponerse en pie.

Con la mágica varita todavía en su mano, apuntó la piedra cristalina hacia el ogro armado con la espada y lanzó un conjuro:

—*Shadominiaropalazitsi*.

Un rayo grisáceo salió de la varita y, ensanchándose, empezó a rodear como un aura el cuerpo del bruto, quien de pronto se vio envuelto en una especie de eléctrico torbellino negruzco. Petrificado, con la espada en alto, el ogro contempló con horror cómo dicho torbellino se transformaba velocísimamente en una agrupación de pequeñas sombras grisáceas que al instante adoptaban formas semihumanas.

Las sombras de pronto se lanzaron al ataque, arremetiendo contra el bruto armado y sajando su cuerpo enorme con unas garras que parecían brotar de la nada. El ogro aulló, como si fuera presa de un intenso dolor, aunque de su cuerpo no brotó una sola gota de sangre. El bruto finalmente dejó caer la espada y se desplomó en el suelo con un ruido sordo, similar al que produciría un gran saco de estiércol de caballo.

Cy se levantó y echó a correr hacia la puerta. Ya había visto suficiente. Sin perder un segundo, enfiló la escalera y esquivó nuevos gólems femeninos vestidos con ropas chillonas hasta salir corriendo por la puerta de la vivienda. En ningún momento volvió el rostro, y sólo cuando se encontró cabalgando a lomos de su grifo para informar a Lume de lo sucedido se dio cuenta de que había dejado atrás su daga encantada.

Tras llegar al campamento al amanecer de la segunda jornada de viaje, Cy entró a toda prisa en la tienda de Lume.

—Señor, tengo unas noticias terribles... Es urgente.

Lume estaba sentado a su escritorio disfrutando de un buen desayuno. La precipitada llegada del joven lo sobresaltó, haciendo que se le atragantara el último bocado.

—¡En nombre de los dioses! Pero ¿tú qué te has creído? —gritó. De forma abrupta, el capitán varió el tono y dijo—: Pero, Cy... ¿Qué ha sucedido, muchacho? ¿Has matado al archimago? —agregó, levantándose.

—No, señor.

Lume pegó un puñetazo en el escritorio.

—En ese caso, ¿qué haces aquí?

Cy refirió lo sucedido, sin ahorrar ningún detalle.

—¿Estás seguro de que de esa varita mágica salieron unas sombras? —inquirió al cabo el capitán.

—Completamente seguro.

—¡Dioses! Una varita así puede aportar un poder tremendo a quien la posea...

El capitán paseó en silencio por la tienda, meditando la cuestión. Finalmente fijó la mirada en Cy y meneó la cabeza.

—Pero has fracasado. Tendría que haber comprendido que el rubio de la cadena no era rival adecuado para ponerte a prueba y saber si estabas preparado para medirte con un archimago.

—¿Señor?

—¡El rubio guerrero de la cadena, hijo! —exclamó Lume—. Fui yo quien lo envié, para ponerte a prueba. ¿Cómo crees que un guerrero de su categoría había ido a parar a un agujero como Kath?

—¿Me está diciendo que lo envié allí para enfrentarse a mí? No entiendo, señor...

—¿Es que eres estúpido? Fui yo quien le ordenó que se presentara en Kath. Como fui yo quien le pagó para que te atacara —explicó Lume.

—Pero, pero... ¿por qué? El hombre casi me mata.

—Porque quería comprobar si realmente valías para llevar a cabo esta misión —indicó el otro—. Aunque está claro que la comprobación no era válida.

Cy estaba boquiabierto.

Lume siguió paseando como un animal enjaulado, hasta que por fin volvió a fijar la mirada en Cy.

—Deja de poner esa cara —le ordenó—. Has salido con vida. Lo que ahora importa está claro: tenemos que volver a intentar eliminar a Sombra y hacernos con esa varita mágica. —Lume se acercó al joven y puso la mano sobre su hombro—. A pesar de que has fracasado en tu misión, nos has aportado (has aportado al gran Olostin) una oportunidad única para liberarnos de los tiránicos archimagos.

Cy miró a Lume con furia.

—Hijo, si conseguimos esa varita, podremos utilizarla contra todos los de la calaña de Sombra —explicó el capitán—. Llevamos años intentando matar a ese mago, y ahora ha llegado la ocasión de acabar con él haciendo uso de sus propias armas. —Lume sonrió y palmeó el hombro a Cy—. ¿Sabes una cosa? Aunque son incontables los asesinos que han intentado acabar con Sombra, tú eres el único que ha salido vivo del empeño. Tienes que estar orgulloso. Eres uno entre mil y ahora tienes la oportunidad de llevar a cabo tu misión de forma efectiva.

Cy se apartó del capitán.

—Haga usted lo que quiera, pero conmigo no cuente.

Lume lo miró con los ojos entrecerrados.

—Harás lo que yo ordene o morirás.

Lume dio un paso hacia Cy y llevó la mano a la empuñadura de su espada.

—Ya me envié una vez a la muerte, y no pienso volver —le espetó Cy sin

inmutarse.

El capitán al punto desenvainó la espada y lo golpeó en la barbilla con la empuñadura. El joven asesino cayó derribado al suelo y se llevó las manos al mentón ensangrentado, sin apartar la mirada del capitán, que lo estaba mirando desde lo alto. Dos guardias entraron en la tienda con las espadas en alto.

—Llévanslo a su tienda —ordenó Lume—, e impedid que trate de escapar. — Fijando la mirada en el joven derribado, agregó—: Muy pronto tendrá que terminar lo que dejó inacabado.

Dos días más tarde, Lume hizo que dos de sus hombres escoltaran a Cy a la armería. El capitán se encontraba allí, ocupado en informar a un pequeño grupo de bandoleros sobre el inminente asesinato.

—Os acompañaré personalmente para cerciorarme de que esta vez llevaremos a cabo lo que Cy no consiguió —informó Lume. Una sonrisa se pintó en su rostro cuando los guardias quitaron los grilletes a Cy—. Nuestro joven amigo irá el primero, vigilado de cerca por mí, para obtener los detalles necesarios sobre el hogar y los hábitos de Sombra. —Lume examinó al grupo de salteadores—. Si este hombre —agregó, señalando a Cy— intenta escaparse o rehuir su deber, matadlo sin contemplaciones. ¿Queda claro?

Todos asintieron.

A cada uno de los asesinos le fueron entregadas unas botas especiales que enmascaraban el sonido de las pisadas, así como una capa encantada, que convertía en casi invisible a su portador, y un amuleto que confería cierta protección contra la magia de Sombra.

—Estos amuletos no os protegerán del todo —reconoció Lume—, pero sí que os convertirán en unos blancos menos vulnerables para el archimago.

Cy apretó los dientes. Si al principio le hubieran entregado un amuleto así, esta misión ahora seguramente no sería necesaria.

Lume después entregó a sus hombres unas pequeñas ballestas con una sola saeta, así como unas dagas diminutas. Así armados, se pusieron en camino hacia Karsus. El plan consistía en que Cy llevara a los demás al dormitorio de Sombra, a quien confiaban en eliminar lanzándose en tropel contra él.

—El archimago no se atreverá a emplear un conjuro mortal muy potente en una habitación tan pequeña —razonó el capitán—. Lo más probable es que trate de paralizarnos, como hizo con Cy, o de hipnotizarnos a todos y hacernos creer que es nuestro aliado, para después acabar con nosotros uno a uno. Pero no vamos a permitirlo. Nada más verlo, lo acribillaremos con las ballestas. Los dardos de las ballestas están dotados de poderes especiales que garantizan que darán en el blanco. Sólo hay un dardo por hombre porque sólo tendremos una ocasión de disparar. Si logramos que no tenga tiempo de recurrir a la magia,

saldremos con vida. —Lume escudriñó los rostros de sus hombres—. Una vez hayamos matado a Sombra, nos haremos con su vara. Y después lo celebraremos a lo grande.

Los salteadores lanzaron vítores y hurras, animados por las palabras del capitán. Cy se mantuvo en silencio. Las cosas no iban a ser tan fáciles. Muchos no volverían con vida, acaso él tampoco. Cy esperaba que, por lo menos, uno de los que no volvieran fuese el capitán Lume.

Al llegar a la entrada del lujoso hogar de Sombra, Lume hincó levemente la punta de su sable en las costillas de Cy.

—Ahora sé buen chico y enséñanos cómo podemos entrar —le ordenó.

Cy condujo a la muda y casi invisible partida de asesinos por el largo corredor hasta llegar a la amplia sala de decoración abigarrada. En silencio absoluto, el grupo dejó atrás a los rubios gólems femeninos y enfiló la escalera que llevaba a la habitación subterránea.

Como en la ocasión anterior, la puerta del cuarto estaba entreabierta y se veía luz en el interior. Cy hizo una señal a los demás, invitándolos a pasar adelante, y se apretó contra la pared. Los bandoleros dieron un paso al frente y se posicionaron a ambos lados de la puerta. A un lado de Cy, Lume hizo un gesto con la cabeza dirigido a sus hombres. Uno de ellos levantó la mano y empezó a contar en silencio. Al llegar a tres, todos irrumpieron en el cuarto al unísono.

Desde el lugar en que se encontraba, Cy sólo pudo ver cómo los bandoleros dejaban atrás la antesala. Sus botas mágicas hicieron que su avance se realizara en completo silencio. El capitán Lume y él esperaron a oír el ruido de la lucha, los sonidos de algún conjuro mágico pronunciado por Sombra. Sin embargo, nada se oyó. Tras unos momentos que se hicieron eternos, uno de los hombres apareció en la puerta y, con una señal, instó a ambos a pasar al interior. Lume agarró a Cy por el hombro y lo hizo entrar por delante.

El dormitorio seguía en desorden, si bien la pared destruida cuando los ogros aparecieron en él ahora volvía a estar en buen estado. Los asesinos se miraron nerviosos los unos a los otros, como si temieran ser atacados de un momento a otro por algún elemento invisible. Cy se acercó a la pared y fijó la mirada en la cómoda, sobre la que seguía descansando su daga encantada.

«Prefiero morir con un arma en la mano», se dijo. Sus dedos se cerraron en torno a la empuñadura.

Tras acercarse al lugar de la pared donde había estado la puerta secreta, su mano buscó el marco de la puerta bajo el estucado. Sus dedos de pronto atravesaron la pared. El archimago no se había molestado en restaurar la pared, contentándose con someterla a un embrujo de ilusión. Bastaría con atravesar dicha ilusión para acceder a la escalera que había al otro lado.

Cy dio media vuelta y se dirigió a la otra puerta, haciendo una señal a Lume para que lo siguiera.

El capitán le dedicó una mirada furiosa.

—¿Qué está pasando aquí?

—Sombra tiene un laboratorio en el sótano y ha proyectado una ilusión sobre el lugar donde está la puerta, para hacer creer que la pared es sólida. Pero lo más probable es que cuente con otras defensas. Yo creo que lo mejor es ocultarse aquí y esperar a que llegue.

Lume asintió y, con un empujón, hizo que Cy volviera a entrar en el cuarto. El capitán entonces ordenó a sus asesinos que se apartaran de forma estratégica en el dormitorio, tras lo cual volvió a salir a la antesala agarrando a Cy del brazo.

Pasaron varias horas. Los asesinos aguardaron en silencio. Por fin, la pared se estremeció, y una figura entró mágicamente en el cuarto. Sin prestar atención al entorno, Sombra tenía la mirada fija en un objeto que llevaba en las manos. Su varita mágica estaba prendida bajo el cinto de su túnica. Su cuerpo no parecía mostrar ningunas de las heridas o moratones previsibles en quien había sido repetidamente golpeado por dos ogros enormes.

A los dos pasos, el mago pareció intuir que algo andaba mal. Al instante empezó a pronunciar un conjuro. Los asesinos respondieron con la cerrada descarga de sus ballestas. El mago soltó un grito de dolor y trastabilló en dirección a la cama, soltando el objeto que llevaba en las manos, sin terminar de pronunciar el conjuro.

Cy vio cómo Sombra caía de rodillas. Lanzando un aullido salvaje, Lume irrumpió. Con las manos en el pecho, Sombra estaba sangrando profusamente y tenía la mirada fija en el suelo.

—Bien, bien, bien... —aprobó Lume, quien se encontraba a pocos pasos del archimago y exhibía una ancha sonrisa en el rostro—. Mi querido archimago Sombra... ¿Tienes idea del tiempo que llevo intentando acabar contigo?

El otro alzó la mirada del suelo y terminó de pronunciar las últimas palabras de un nuevo encantamiento. Sus ojos miraron furibundos al capitán en el momento preciso en que unas saetas mágicas salieron disparadas de su propio cuerpo y fueron a clavarse en los cuerpos de los asesinos a sueldo de Lume. Todos cayeron muertos en el acto, con un dardo clavado en la frente. Sin dejar de sangrar, Sombra trató de incorporarse. Su faz estaba cada vez más pálida.

—Pues no, no lo sé —espetó en respuesta a las palabras de Lume—. La verdad, son incontables los que han intentado matarme.

Lume no perdió más tiempo. Se acercó al hechicero y lo empujó al suelo, le quitó la varita mágica del cinto y acercó su daga a su garganta.

—Pues bien, permíteme que me presente. Me llamo Lume y trabajo para Olostin.

—Sí... —Sombra tosió dificultosamente—. Me suena tu nombre... Encantado

de conocerte.

—El placer es mío, y lo digo muy en serio. —Lume se volvió hacia Cy—. ¿Ésta es la varita de que me hablaste? —preguntó, alzando la varita con una piedra cristalina en la punta.

—Eso creo, sí.

El capitán dio un paso atrás y miró al archimago.

Cy aprovechó que ningún asesino lo vigilaba ya y arremetió contra Lume con su daga.

—¡Muere de una vez, cerdo!

El capitán esquivó el tajo, pero resbaló al hacerlo y perdió el equilibrio.

Cy se lanzó sobre la espalda del capitán. Su daga encantada atravesó con facilidad la coraza de cuero de Lume, abriendo una herida roja y profunda en su costado.

—¡Maldito estúpido...! —barbotó Lume.

El capitán desenvainó su sable en el acto y lanzó dos rápidas estocadas contra Cy.

Éste consiguió bloquear la primera, pero la segunda fue a dar bajo su muñeca, haciéndole soltar la daga. Lume de nuevo arremetió contra él. Cy retrocedió, esquivando la afilada hoja, si bien al hacerlo tropezó con la cama y cayó de espaldas al suelo, junto a Sombra. Con la mano buena, el joven apretó la roja herida que Lume acababa de abrirle en la muñeca.

El capitán apuntó con la varita mágica a sus dos enemigos indefensos.

A pesar de su respiración dificultosa, el archimago soltó una risa fatigada.

—La varita de nada te va a servir —afirmó—. No sabes cuál es la palabra mágica necesaria para...

—Estás muy equivocado, mago, y lo voy a demostrar liquidándote con tu propia arma. —Una sonrisa pérfida apareció en el rostro de Lume—. Me divierte que te hayas pasado la vida perfeccionando un arma como esta varita, la varita con que voy a acabar contigo.

—No sabes con qué clase de fuerzas te la estás jugando... —tosió el mago con voz ronca. Un hilillo de sangre apareció en la comisura de su boca.

—Ni tú tampoco. —Lume apuntó con la varita y pronunció la mágica palabra que Cy le había repetido en el campamento—: *Shadominiaropalazitsi*.

Una vez más, un rayo grisáceo brotó de la vara. El rayo se dirigió hacia el archimago encogido en el suelo, a quien envolvió con su luminosidad, una luminosidad que empezó a desgajarse en pequeñas formas negruzcas. De forma instintiva, Sombra levantó el brazo para protegerse el rostro, pero esta vez las sombras se fraccionaron todavía más y empezaron a volar en torbellino por la habitación entera, hasta sumir aquel espacio en una oscuridad absoluta.

Un instante después, las sombras empezaron a reagruparse, formando un pequeño ciclón en torno al capitán Lume.

—¿Qué es esto? ¿Qué está pasando? —chilló éste.

—¿No lo comprendes, necio? —apuntó el archimago—. ¿No reconoces esas sombras?

—¡No sé de qué me hablas! —gritó Lume, tratando de defenderse del acoso de las sombras a sablazo limpio—. ¡Dejadme en paz de una vez, malditas! ¡Dejadme!

Sombra se levantó del suelo.

—¿Te parece bonito tratar así a las sombras de los anteriores asesinos que enviaste contra mí?

Lume se quedó boquiabierto, paralizado por un segundo.

—Justamente. —Sombra sonrió—. Castigué a tus asesinos convirtiéndolos en sombras y atrapándolos por siempre en la varita. Pero ahora tú mismo los has liberado, y se proponen vengarse de la eternidad de sufrimientos a la que les condujo tu maldad.

Sin perder un segundo, las sombras seguían cerniéndose amenazadoras sobre el capitán, que continuaba anonadado ante aquella revelación.

—Pero... tú fuiste quien les causó la muerte —barbotó finalmente.

—Las sombras entienden que yo me limité a defenderme. Por eso te culpan a ti, por haberlas enviado a un final ignominioso. Mejor habrías hecho en no jugar con fuerzas que escapaban a tu control.

Crecientemente fatigado, Lume apenas podía defenderse ya del acoso de las sombras. Las estocadas de su sable eran cada vez más lentas e inefectivas. Las sombras empezaron a adherirse a su cuerpo. Lume finalmente cayó al suelo.

—Que seas tú precisamente quien haya dicho estas palabras... —le espetó a Sombra.

Su cabeza entonces cayó desmadejada, golpeando en el piso de madera. Las sombras se lanzaron en masa sobre su cuerpo inerte. Una forma oscura se formó en torno al cadáver del capitán, hasta unirse en una gran sombra humana que de pronto se elevó en el aire, arrastrando consigo a aquella masa en torbellino. Al momento, la confusa masa en suspensión se dirigió al extremo de la varita que Lume seguía aferrando con su mano muerta. El grisáceo ciclón en miniatura se fue estrechando al acercarse a la piedra cristalina, donde desapareció como por ensalmo.

El archimago rebuscó en un bolsillo de su túnica y sacó una botella de cristal rojizo, que descorchó al momento y de la que bebió con avidez. Una extraña aura blanca brotó en torno a su cuerpo, y al punto dejó de sangrar. Su aspecto mejoró considerablemente.

El mago miró a Cy, que seguía tendido en el suelo apretándose la herida de la muñeca con la mano.

—Como te dije una vez, me parece que eres demasiado joven para ser un asesino a sueldo —repuso Sombra—. Lo mejor sería que te buscaras otra

ocupación.

Dicho esto, el archimago se dio media vuelta y desapareció por la pared ilusoria.

Cy contempló el cadáver del capitán Lume y asintió con la cabeza. Luego se levantó, subió por las escaleras y esquivó a un rubio y hermoso gólem femenino mientras se dirigía a la salida.

Sube la marea...

Keith Francis Strohm

Keith Strohm vive y trabaja en Seattle, Washington. Mientras colaboró con Wizards of the Coast, estuvo empleado como gerente comercial de Dungeons & Dragons, y como gerente responsable de juegos y miniaturas. Tras convertirse en vicepresidente del Pokemon Product Group, dejó la empresa. Si alguien le pregunta por sus actuales proyectos, lo normal es que responda con una sonrisa enigmática.

Publicado por primera vez en *Realms of the Deep*.

Edición de Philip Athans, marzo de 2000.

Cuando escribí este relato yo estaba fascinado por todo cuanto tiene que ver con la cultura celta. Hacía poco que había visto El secreto de la isla de las focas, y estaba enfrascado en la lectura de un libro llamado Island Cross Talk, una fascinante colección de recuerdos e historias narradas por un pescador de las islas Blasket, situadas al suroeste de la costa irlandesa. Como es natural, las imágenes y los acentos de los pescadores irlandeses por entonces estaban muy presentes en mi conciencia.

En el momento en el que el argumento de The Threat from the Sea llegaba a su punto culminante, se me ocurrió pensar en las consecuencias que el estallido de la guerra tendría en las gentes sencillas de Faerun, en cómo el heroísmo muchas veces no es patrimonio de los caballeros enfundados en cotas de malla. El relato resultante, uno de los primeros que escribí, todavía me lleva hoy a pensar en fuegos de turba e islas envueltas en la niebla.

KEITH FRANCIS STROHM

Abril de 2003

7 de Eleint, Año del Guantelete.

Los últimos rayos del sol poniente relucían sobre las aguas del mar Interior, transformando las ondas en una lámina centelleante. Fuego de Umberlee, denominaban los marineros a tal ilusión, que consideraban buena señal, muestra de que la Reina del Mar bendecía su trabajo. De pie, en la proa del viejo barco pesquero que había pertenecido a su familia durante tantos años, Morgan Kevlynson hacía caso omiso de tan espectacular panorama. Con aire ausente, se apartó un mechón de pelo negrísimo del rostro que los salados dedos del viento habían empujado contra sus facciones. Sus pensamientos estaban muy lejos del fiero pellejo del mar.

Envueltas en una oscuridad profunda, en lo más profundo, unas jorñias verdes y azuladas se movían allí donde la luz de sol apenas acariciaba los abismos marinos.

Allí había misterios. Morgan lo sabía con tanta seguridad como conocía su propio nombre. El mar albergaba una sabiduría antiquísima, una sabiduría libre y por domeñar, cuyas anchas espaldas estaban impregnadas de promesas. Unas sombras que a voces lo llamaban cuando surcaba las aguas en silencio.

Como sucedía hoy.

Morgan cerró los ojos, absorbió en el baile del viento, las olas y la espuma. Sentía un vacío al que estaba acostumbrado, como si una marea se estuviera retirando en su interior. Su corazón latía al ritmo de las pulsaciones marinas, lentas e insistentes, como las olas coronadas de espuma que batían las amuras del navío, hasta que todo formaba parte de un mismo ritmo —el corazón, el barco, el cielo—, y el mundo entero encontraba definición en aquel momento líquido y único.

Fue entonces cuando la vio: ojos del color del kohl de mejor calidad, una piel tan verde como el mejor chrysoberol y un pelo entre verde y azul que fluía con mayor libertad que las mismas aguas. Y sin embargo, en aquel ser se daba una fragilidad y una tristeza que lo llevaron a sentir el dolor más intenso que había conocido en la vida. Cuando Morgan ya iba a preguntar qué podía él hacer para

devolverle la sonrisa, ella abrió sus labios...

—¡Eh, chaval! ¡Deja tus ensoñaciones marinas y échanos una mano! —La voz resonó grave y rasposa, apenas matizada por el musical acento de los pescadores de la costa de Alamber.

Morgan abrió los ojos y se volvió hacia aquella voz. Su repentino movimiento hizo que la pequeña embarcación diera un par de bandazos. Angas, su abuelo, estaba sentado a estribor, manejando un cabo con mano experimentada. Ajada por el sol, la piel de su rostro y sus manos recordaba el cuero envejecido y cuarteado. Una espesa mata de pelo plateada coronaba la agachada cabeza del viejo pescador, cuyas ropas desgastadas estaban cubiertas de sal reseca. A pesar de los años, el viejo Angus no se rendía. Su cabeza seguía estando muy clara, como lo estaba la de todos quienes se dedicaban a la pesca en las costas e islas de Alamber.

Sin poder evitarlo, Morgan sonrió ante la presunción de que su abuelo necesitaba ayuda.

—Pero, abuelo, yo sólo estaba...

—Sé muy bien lo que estabas haciendo, muchacho —zanjó el anciano—. Soñar con la vista fija en el mar. No es buena cosa. El mar es de lo más traicionero, nunca lo olvidas. El mar es como la más caprichosa de las mujeres. Todavía no ha nacido el hombre que pueda comprenderlo.

Morgan suspiró, se acercó al pequeño mástil solitario de la embarcación y dobló cuidadosamente la áspera tela que el barco lucía por toda vela. Su abuelo le había dicho lo mismo por lo menos trescientas veces. La voz del anciano siguió con la cantinela mientras el muchacho terminaba de alisar los bultos de la vela. A Morgan le costaba disimular la irritación que sentía. Cuando tiró la vela con fuerza acaso excesiva por la trampilla de la proa, sintió que una mirada de reprobación se le clavaba en la espalda.

El viejo pescador seguía con su letanía. La verdad, aquello estaba de más. Morgan estaba a punto de cumplir dieciocho primaveras, la mayoría de las cuales habían transcurrido en el mar. Él no era ningún marinerito de agua dulce, ni tampoco era el hijo de un mercader acaudalado que estuviera en la costa de Alamber de vacaciones. Él era un pescador, el hijo de una de las familias de pescadores más antiguas de cuantas vivían junto al mar Interior. Con todo, la fascinación que el mar despertaba en él parecía asustar a su abuelo, como parecía asustar a los demás habitantes de la pequeña aldea de Mourktar.

Al pensarlo, comprendió por qué. Los supersticiosos aldeanos nunca habían terminado de aceptarlo. Su madre murió en el momento de dar a luz. Presa de un dolor lacerante, su padre salió en barco una noche de invierno y nunca más volvió del mar Interior. Morgan creció solo y se acostumbró a vagar por las tardes por las rocas y acantilados que se alzaban sobre el mar, a escuchar la canción de las olas, a respirar el salado soplo del viento. « Enfermo de mar »,

decían de él. Y que lo habían cambiado en la tierra, añadían, señalando su pelo negro y su piel blanca, tan distintos a la tez bronceada y el cabello rojizo de los demás vecinos de Mourktar. Tal se rumoreaba por las noches, cuando el viento soplaba con fuerza sobre la costa. Morgan sabía que, todavía hoy, eran muchos los aldeanos que se persignaban a sus espaldas con la señal de Hathor cuando pasaba demasiado tiempo mirando al mar o permanecía sentado en el desvencijado muelle de Mourktar perdido en sus pensamientos.

Con todo, Morgan no albergaba amarguras ni resentimientos. Hacía tiempo que se había acostumbrado a la idea de que nadie lo comprendiese. Tenía algunos compañeros, amigos con los que a veces mataba el tiempo robando una o dos jarras de cerveza espumosa de la taberna del viejo Borric o jugando a la guerra sobre las dunas puntuadas de arbustos, y también había besado a más de una muchacha junto al muelle por la tarde; pero nadie sabía lo que de veras pasaba por su corazón, nadie conocía aquella faceta de su ser que le permitía escuchar las rítmica pulsaciones del mar, que sentía por el agua una atracción tan irresistible como la que ejercía la maroma más fuerte. Nadie conocía todo aquello, salvo, tal vez, su padre.

Morgan se estremeció y trató de pensar en otras cosas. Su momentánea frustración se esfumó, dejándolo con una helada sensación de vacío. El sol estaba terminando de ponerse en el horizonte. Morgan advirtió que su abuelo lo estaba mirando con aire expectante a la rojiza luz del atardecer. Según parecía, acababa de decirle algo.

—No te has enterado, pero esta noche viene tormenta, así que más vale que nos demos prisa. —El viejo meneó la cabeza y murmuró unas palabras incomprensibles antes de echar mano a la lona impermeable que utilizaban para cubrir el barco.

Con una punzada de remordimiento, Morgan fue a ayudar a su abuelo. El muchacho pasó un delgado cabo por los ojales que había en los extremos de la lona, cabo que luego introdujo a través de las pequeñas argollas de metal unidas a los costados del barco. Era cierto que no se veía una sola nube en el cielo a media luz, pero la brisa era cada más intensa y fría. En lo tocante a la meteorología, Morgan había aprendido hacía mucho que convenía prestar atención a las intuiciones de su abuelo.

Una vez que terminó de extender la lona, el viejo escupió al agua y echó a caminar por el muelle en dirección a Mourietar.

—Ven conmigo, chaval. Hoy hemos hecho buena captura, y me muero por probar el potaje de tu abuela.

Morgan se agachó y se echó al hombro el saco de pescado capturado, dando gracias a los dioses por el hecho de que antes hubieran vendido el grueso de la captura a los mercaderes de la comarca. Al dirigir una última mirada al barquito mecido por las olas, Morgan reparó en un furtivo movimiento junto al casco.

Convencido de que se trataba de un molesto león marino, iba ya a llamar a su abuelo cuando advirtió que una cabeza emergía un segundo sobre las olas. Aunque la luz en declive le impidió ver bien al extraño ser, por un brevísimo instante reconoció el rostro de sus ensoñaciones.

Cuando el rostro femenino hubo desaparecido, Morgan echó a caminar hacia su abuelo. Mientras volvían al pueblo en silencio, la mente de Morgan era un torbellino marcado por la confusión y la incredulidad.

La tormenta llevaba horas azotando el rudimentario tejado de paja de la casita. Encogido bajo el grueso edredón, Morgan escuchaba el lobuno aullido del viento por las callejuelas de Mourktar. Sus abuelos estaban profundamente dormidos en la habitación adyacente, como lo demostraban sus sonoros ronquidos, en contrapunto con la furia de la tempestad. Con todo, el sueño se negaba a abrazar la conciencia de Morgan. Encogido en el lecho, se sentía solo y perdido, empequeñecido por la noche inmensa.

La tempestad llevaba arreciando desde la velada. Cuando Angus y él por fin llegaron a casa para la cena, los nubarrones habían terminado de borrar las estrellas relucientes del cielo. Morgan apenas había reparado en ello. Su mente seguía dándole vueltas a la imagen de aquella aparición marina, al rostro de la sirena cuya hermosura no era de este mundo. Le era imposible pensar en otra cosa. Todo lo demás parecía tan vacío y carente de sentido como la vacía concha de un cangrejo ermitaño.

Morgan dio cuenta de la cena sin apenas pronunciar palabra, distraído por la creciente canción del viento. Varias veces estuvo a punto de dar un respingo, pues dicha canción le traía el sonido de su propio nombre pronunciado por la líquida garganta del mar. Sus abuelos terminaron por impacientarse. Cuando por enésima vez respondió con un murmullo desganado a una pregunta de la abuela, Angus le soltó un pescozón, sin que Morgan apenas reaccionara. Furioso, el viejo pescador se levantó de la mesa de tablones y masculló una imprecación. Poco después, Morgan musitó una disculpa y fue a acostarse en su camastro, ansioso de encontrar liberación en el sueño.

Pero no conseguía dormir.

Su mente no hacía más que pensar en ella; su piel ardía al pensar en el roce de aquellos dedos de mujer. Ella lo quería a su lado y lo llamaba con su voz impregnada por la luna llena, la espuma y la sutil llamada del mar. Durante horas enteras, Morgan siguió pugnando por eludirla, esforzándose en encontrar refugio en los rincones más apartados de su mente. Pero ella lo seguía allí adonde fuera, pronunciando su nombre una y otra vez, deleitándose con él como si fuera un juguete.

¡Ven, Morgan!

¡Ven, mi corazón!

¡Ven!

Por un segundo, de forma irracional, Morgan se preguntó si su padre habría oído aquella misma voz la noche en que robó una embarcación y, quebrado por el dolor, salió a morir en el mar invernal. Quizá, pensó Morgan de forma un tanto insensata, aquella clase de locura era hereditaria.

¡Ven!

La voz. Más fuerte ahora, borrando de su mente cuanto no fuese el impulso de obedecer. Con un grito, Morgan saltó del camastro, incapaz de seguir resistiéndose al canto de la sirena. Sin poderlo remediar, salió de la casita y echó a caminar con rapidez bajo el cielo grisáceo que anunciaba el amanecer. La tempestad había amainado por fin. El viento y la lluvia habían dejado de azotar la costa. El mundo entero parecía contener el aliento, a la espera.

¿Esperando a qué?, se preguntó Morgan.

Lo supo al cabo de un instante. Esperándolo a él. Frotándose los brazos con fuerza para aliviarlos del frío de la madrugada, siguió el camino de tierra que llevaba al muelle. Cada nuevo paso lo acercaba a ella. Morgan hizo caso omiso de las ramas derribadas, los troncos desgajados y demás restos que cubrían el camino, y echó a correr. No tenía más opción.

La llamada que resonaba en sus oídos encerraba una promesa, el apunte de un misterio que muy pronto iba a ser resuelto. Si iba a terminar sus días enloquecido por el mar, como le había sucedido a su padre, por lo menos recibiría algo a cambio, un regalo de las oscuras aguas que habían sido su verdadero hogar durante esas dieciocho primaveras, más que las cabañas de Mourktar, habitadas por gentes ignorantes y maliciosas. Morgan así lo comprendía por primera vez, y la idea le producía terror y fascinación a partes iguales.

Por fin llegó al final del muelle, empapado en sudor y jadeante. Con desespero, miró a su alrededor, tratando de dar con el misterioso ser que había embrujado sus ensueños y sus horas de vigilia, la prueba visible de que no había perdido el juicio. Y entonces la vio, flotando apaciblemente junto al casco del barquito de la familia.

Incluso desde tan lejos, la pureza de su hermosura lo aguijoneó en lo más hondo. La piel de su rostro bruñido y verdoso era tan suave y pura como el mármol, y sus facciones delicadas hicieron que los dedos se le retorcieran nerviosamente. Tanto ansiaba reseguir con ellos la curva de su barbilla, de su nariz y su garganta. Su largo pelo, entre azul y verde, caía grácilmente sobre los contornos de su cuerpo.

Morgan se habría lanzando al gélido mar en aquel mismo instante si ella no hubiera hablado con sus labios carnosos:

—Hola, hombrecito... ¿Cómo estás, hijo de Levlyn? Empezaba a temer que

no llegar a tiempo.

Su voz era dulce y límpida. Su fluida entonación provocaba que, a oídos de Morgan, sus palabras resonaran como una canción.

La mente de Morgan era un torbellino de preguntas. ¿Quién era ella? ¿Cómo lo conocía? ¿Por qué lo había hecho venir? Mientras pensaba qué pregunta iba a formular primero, de pronto vio que no necesitaba saber más. De nada servía darle vueltas a la situación.

Morgan volvió a mirar a la misteriosa mujer marina, notando por primera vez que entre los dedos tenía unas membranas que la ayudaban a moverse por el agua. La sirena ladeó ligeramente la cabeza, a la espera de que él respondiera.

Morgan guardó silencio, dejando que el momento se alargara, dejando que el rítmico batir de las olas siguiera estrellándose contra el muelle, mientras las gaviotas madrugadoras gemían en lo alto y el débil rumor de la brisa marina llenaba el vacío en su interior.

Morgan estaba furioso, y también un poco asustado. Ese ser lo había estado manipulando. Cuando por fin habló, su voz estaba preñada de amargura.

—Por supuesto que he venido. No me has dejado otra elección.

La sirena se echó a reír, si bien Morgan no encontró humor en su risa, sino más bien un deje que recordaba sospechosamente a la tristeza.

—Me temo que a estas alturas no podemos elegir, amigo —dijo ella con voz suave y apenas audible. En voz más alta añadió—: Pero tienes que perdonarme, Morgan. La situación es desesperada. Te envié la Llamada. Has venido. Eres digno hijo de Eldath, el más digno que nunca jamás haya habitado la superficie o los mares de Toril.

Ahora fue ella quien se lo quedó mirando a él. Sus ojos de mirada intensa se clavaron en los de Morgan. Éste sintió que su indignación se disipaba al momento para verse reemplazada por algo que no acertaba a definir. ¿Embarazo? ¿Vergüenza? Ante aquella mirada de otro mundo, se sentía como un muchachito desvalido.

—¿Cómo... Cómo es que sabes mi nombre? —tartamudeó, rezando porque ella dejara de mirarlo de aquel modo.

La sirena rompió a reír, a todas luces divertida.

—Los mortales lleváis vuestro nombre de forma tan evidente como el selkie carga con su piel. Adivinarlo es un juego de niños. Basta con que una sepa lo que tiene que hacer. —Su sonrisa se desvaneció—. Ah... Me temo que no estoy siendo muy cortés. Perdóname, pero es que hace mucho tiempo que no hablo con un mortal. Me llamo Avadrielaenvorulandra. Puedes llamarme Avadriel. Pertenezco al clan de los Alu'Tel'Quessir, a aquéllos que los tuyos conocen por el nombre de elfos del mar. Y necesito tu ayuda.

Morgan se sentó en el muelle, anonadado. Una Alu'Tel'Quessir. Una elfa del mar. Morgan sólo en sueños había imaginado encontrarse con uno de aquellos

seres, y ahora tenía uno frente a él.

—¿Necesitas mi ayuda? —preguntó con incredulidad—. Pero, señora...

—Avadriel —lo corrigió ella—. Y olvidemos las formalidades. Hace siglos que las olvidé.

—Avadriel —repitió el muchacho, tratando de hacer caso omiso de lo que ella acababa de decir—. Yo sólo soy un simple pescador...

Morgan se dijo que aquella hermosa mujer marina por fuerza tenía que estar equivocada. Pronto se daría cuenta y volvería a su hogar en las aguas, abandonándolo para siempre y haciendo que se sintiera como un estúpido. En aquel momento, no sabía cuál de las dos perspectivas resultaba peor.

—Un pescador —se burló Avadriel—. Tú eres mucho más que un simple pescador, Morgan. Tú eres uno de los pocos mortales que todavía está en condiciones de oír la Vieja Canción.

» Si —insistió ella, al advertir la expresión confiada del muchacho—. El mar te ha escogido, por mucho que otros mortales te teman y desconfíen de ti precisamente por ello. Por eso he venido a por ti.

El joven pensó que aquellas palabras eran dignas de la fantasía del más desbocado de los bardos. Pero ¿cómo reírse de ellas cuando provenían de labios de tan hermoso ser? El mundo de Morgan de pronto se había desbocado. De repente se sentía arrastrado por una corriente implacable, una corriente que insistía en arrastrarlo a las profundidades de un negro abismo. A la vez, las palabras de Avadriel sonaban sinceras, y su presencia le aportaba la posibilidad de aferrarse a un elemento tangible en aquel mar embravecido. Morgan asintió con expresión grave, demasiado asustado para hablar.

Avadriel le dedicó una media sonrisa.

—Me complace ver que los hijos del sol siguen siendo valerosos. Aunque me temo que el valor acaso no sea suficiente para salvarnos. Morgan, un mal terrible y absoluto acaba de despertarse en el más profundo abismo de los mares, un mal que avanza al frente de un ejército de acólitos oscuros. Esa fuerza acaba de arrasarse Avarnoth, donde muchos de los míos...

A la elfa del mar le fallaron las palabras. El dolor que había estado escondiendo de pronto salió a la luz, distorsionando sus hermosos rasgos. Morgan desvió la vista, pues no se decidía a intervenir.

—Muchos de los míos se han refugiado en tos salones de Sashelas —continuó ella al cabo—, pero con ello no bastará. Ese mal no hace más que crecer y crecer, y muy pronto acabará por hacerse con todas las tierras de Faerun como una ola gigantesca, arrasándolo todo a su paso.

Algo en su voz hizo que Morgan la mirara. Avadriel estaba muy pálida. Morgan iba a preguntarle si se encontraba bien cuando una fuerte ola alzó sus cabellos, dejando al descubierto una profunda herida en su hombro derecho. La carne, el músculo y las venas estaban abiertos, dejando ver el blanco hueso.

—Avadriel... ¡Estás herida!

Morgan estaba indignado: consigo mismo, por no haberse dando cuenta; con ella, por habérselo ocultado.

Morgan no entendía cómo se las había arreglado para moverse con tan tremenda herida. Sin perder tiempo, su mirada buscó uno de los pequeños botes amarrados al muelle que servían para transportar a tierra a los pescadores cuyos barcos anclaban lejos del atestado espacio del puerto. Al ver que uno de tales botes estaba amarrado junto a un juego de oxidadas trampas para cangrejos, el joven pescador bajó a él por la amarra, soltó la pequeña embarcación y empezó a bogar hacia la herida mujer marina.

—No te preocupes por mí, Morgan —protestó ella débilmente—. Mi mensaje es mucho más importante que mi vida.

Haciendo oídos sordos a las palabras de la elfa del mar, pues Morgan había decidido que la vida de ella era más preciosa que la suya propia, el joven se aproximó a Avadriel, a quien ayudó a subir a bordo. La elfa del mar resultó ser sorprendentemente liviana, y, a pesar de sus iniciales protestas, no ofreció mayor resistencia a Morgan. Con cuidado, el muchacho la tumbó en el bote y dobló su propio jersey bajo la cabeza de la elfa a modo de almohada. Luego cubrió su cuerpo desnudo con una lona gastada.

La piel de Avadriel estaba muy fría, y sus ojos relucientes un momento atrás estaban empezando a tornarse opacos. Con todo, la elfa acercó a él sus manos con membrana y ladeó la cabeza un momento, el suficiente para que el muchacho viera que a ambos lados de su delicada garganta se abrían tres branquias. Fascinado, Morgan contempló cómo aquellas branquias absorbían aire ruidosamente.

—Morgan... Escúchame bien... —musitó ella—. Hay algo que tienes que hacer... —Su voz se perdió en el silencio.

Morgan por un momento pensó que había muerto, pues las branquias habían dejado de abrirse. Sus temores se vieron aliviados cuando el pecho de la elfa empezó a expandirse y combarse levemente. Avadriel estaba malherida, pero, por los dioses, seguía con vida.

Sin hacer apenas ruido, Morgan se sentó en el bote. El temprano viento de la mañana batía su cuello y sus brazos desnudos. La ligera túnica sin mangas que llevaba le prestaba escasa protección contra el frío. Haciendo caso omiso de las gélidas temperaturas, el muchacho empezó a bogar. Cerca del muelle había algunas pequeñas calas y cuevas marinas. Se proponía llevar a Avadriel a una de ellas, lejos de las miradas suspicaces de los habitantes de Mourktar. Curaría sus heridas, y cuando ella terminase de sanar, la acompañaría a las profundidades de Toril. Morgan no olvidaba su desesperada petición. Avadriel lo necesitaba.

Sangre. El olor de la sangre, espeso y delicioso, impregnaba las aguas. T'lakk flotó entre las algas, saboreando aquel aroma succulento, aspirándolo por sus branquias. Aquel olor apelaba a lo más primario de su instinto de cazador, a un hambre primigenia más vieja que el mismo mar. T'lakk esperó y esperó, hasta que el hambre se hizo una con él e invadió todas las parcelas de su ser, sus colmillos y sus garras, su misma carne.

Meneando su cabeza cubierta de escamas verdosas, en señal de que no tenía intención de dirigirse al Palacio de la Locura, aquel ser de nuevo concentró todo su instinto en la cacería. Todavía quedaba mucho por hacer, y al amo no le gustaría que fracasase. Tres prolongados chasqueos le bastaron para llamar a los demás cazadores ocupados en batir el rocoso lecho del mar. Cuando se acercaron a su lado, los escrutó con ojos malévolos. Le gustó comprobar que todos mostraban la debida humildad. No pensaba admitir la menor indisciplina cuando tan cerca estaban de su presa.

T'lakk sonrió perversamente, exhibiendo varias hileras de colmillos afilados como agujas. Los cazadores recién llegados también habían detectado el olor de la sangre. A una señal suya, todos se pusieron a seguir la pista. Mientras nadaba junto a sus compañeros, T'lakk se dijo que la cacería iba a terminar muy pronto.

Morgan estaba sentado en la húmeda gruta, atento a la leve respiración del pecho de Avadriel, que seguía durmiendo. A los pies tenía un viejo candelabro precariamente encajado entre dos estalagmitas cubiertas de limo. La primitiva luz iluminaba las formas desiguales de la rocosa gruta, revelando las paredes en forma de escalera natural que se alzaban en torno a una charca formada por la marea.

Habían llegado a la cueva cuando el sol de la mañana se alzaba ya sobre el horizonte, satisfechos de encontrar refugio antes de que los barcos de los pescadores salieran a faenar. Tras adentrarse en una de las grutas, alejados por fin de las miradas intempestivas, Morgan tomó a Avadriel en brazos con cuidado, la sacó del bote, la dejó sobre una llana cornisa de piedra y se esforzó en vendar su herida del mejor modo.

Ahora estaba sentado erguido y atento, anhelando que la elfa marina se despertara de una vez. El silencio de su vigilia sólo se veía interrumpido por el lento goteo del agua en aquel espacio cerrado. Sus abuelos debían de estar más que inquietos a aquellas alturas, aunque Morgan se dijo que, sin duda, su abuelo se habría embarcado ya, pues lo primero era la pesca, dejando para más adelante la tarea de meterle a correazos un poco de sentido común en la sesera. Estremecido de frío en la húmeda caverna, Morgan se dijo que su encuentro con

Avadriel le traería más complicaciones que la ira de su abuelo.

Con la mirada fija en la dormida elfa del mar, Morgan se maravilló ante lo mucho que su vida había cambiado en tan poco tiempo. Ayer, su mente no iba más allá de las aguas costeras de Mourkar. Pero hoy se encontraba a solas en una cueva con una elfa marina malherida, dispuesto a dejarlo todo por la belleza de un ser que nunca imaginó que vería.

Cuando Avadriel por fin despertó, varias horas más tarde, el agua de la charca había aumentado de nivel y empezaba a lamer su cuerpo. La elfa enderezó el torso y miró a su alrededor con la expresión confusa y atemorizada, hasta que sus ojos se encontraron con los de Morgan. Éste sonrió y se acercó a ella procurando no resbalar en las piedras escurridizas.

Si lo que esperaba era una larga letanía de agradecimientos, el muchacho se debió de ver decepcionado. Aunque en el rostro de la elfa del mar se percibía un aire amable, a pesar de la sonrisa que iluminó sus facciones, Avadriel de pronto se dirigió a él en tono abrupto y concluyente.

—Tienes que marcharte ahora mismo —indicó—. Antes de que sea demasiado tarde.

Morgan de nuevo fijó la mirada en Avadriel. No entendía ni quería entender. Lo único que sabía era que su lugar estaba junto a ella.

—¿Que me marche? —preguntó, incrédulo—. Pero, Avadriel, si todavía sigues herida... Cuando estés un poco mejor, acaso podremos irnos juntos... —apuntó, con escasa convicción.

—Ojalá fuera posible, Morgan. Pero no tenemos tiempo. Tienes que dirigirte a la isla Tormenta de Fuego y contarle al mago Dhavrim que Avaroth ha caído. Un mal antiquísimo anda suelto otra vez. Su negro ejército se propone lanzarse contra Faerun. Es preciso avisar a los magos cuanto antes. —Tras una pausa, la elfa añadió—: Por favor, Morgan, necesito tu ayuda.

El joven pescador maldijo en su interior la mala suerte que lo iba a separar de quien acababa de robarle el corazón. No le sería fácil partir, pero Morgan sabía que tenía que hacerlo. Era mucho lo que estaba en juego.

Avadriel sonrió, como si le leyera la mente, y se acercó un poco más a él.

—Gracias —dijo sencillamente.

Sus labios rozaron los de Morgan. Él cerró los ojos, ebrio del sutil aroma de la elfa. Sus labios volvieron a unirse, con mayor firmeza esta vez. Su cuerpo se vio estremecido por una oleada de deseo tan poderosa como la más fuerte de las mareas. El mundo pareció borrarse bajo el peso de aquel deseo, bajo el flujo y el reflujo de los cuerpos.

Al cabo de un tiempo, Avadriel se separó de su lado.

—Morgan... —musitó con suavidad y un deje de tristeza.

Morgan asintió y se secó una lágrima solitaria.

—Sí... Sé que ha llegado la hora. —El muchacho se levantó y subió al bote—.

Volveré en cuanto pueda.

Morgan empezó a bogar, hasta salir a la implacable luz del día.

Esforzándose al máximo, Morgan siguió remando sin detenerse durante toda una hora. El mar espumeaba a su alrededor, amenazando con volcar la pequeña embarcación. Al superar una ola negra y enorme, la espuma salpicó su rostro con violencia. Los músculos del pecho y los brazos le dolían, el aire salado le quemaba en los pulmones, la madera ardiente le abrasaba la piel de las manos. Tales eran los sacrificios que en aquel momento estaba haciendo honor a los dioses de su gente.

Pero los dioses no se ocupaban de él.

Lentamente, Morgan siguió abriéndose camino sobre las aguas en erupción, más que nada por pura fuerza de voluntad. Cuando sus fuerzas flaqueaban y los remos resultaban tan pesados como un ancla de hierro, la imagen mental de Avadriel lo ayudaba a seguir adelante. En momentos así, el recuerdo de sus labios y el salado sabor de su lengua reforzaban su determinación. No iba a fallarle.

A mediodía, el calor del sol había desecado el sudor de su cuerpo. Sentía la lengua hinchada y pastosa, como un pedazo de cuero hervido. Con un suspiro, subió los remos y dejó que sus músculos agarrotados descansaran un momento. Protegiéndose los ojos del reflejo solar, escudriñó el horizonte.

Muchos años antes, Morgan había ido una vez con varios amigos a explorar la isla del mago. Aunque ninguno de los intrépidos exploradores llegó a poner los pies en ella, Morgan fue quien más se acercó con su barco a la costa pedregosa de aquel lugar prohibido.

Incluso ahora, bajo el sol ardiente, el recuerdo le provocaba escalofríos. El torreón de Dhavrim se erguía siniestro y aterrador sobre el coral de la isla como el colmillo de una ballena gigantesca. Mientras costeaba la isla en su barquito, Morgan no había dejado de preguntarse si el mago castigaría su atrevimiento con un conjuro mortal.

La llegada de una nueva ola despertó a Morgan de sus recuerdos. Todavía le quedaba mucho por remar para llegar a la isla, y tenía la impresión de que el tiempo corría en su contra.

A media tarde, cuando el sol inició su perezoso descenso, las aguas se calmaron. Morgan se secó el sudor de la frente y contempló el panorama. El mar dormía plácido y sereno; la superficie apenas mancillada por las ondas llevaba a pensar en la faceta de una gema azul y verdosa a la luz del sol. A lo lejos se distinguía un punto oscuro, una sombra en el horizonte que sólo podía ser el torreón de Dhavrim. Antes de que pudiera celebrar su buena suerte, vio algo que le hizo soltar una imprecación. Muy lejos, oscuro y ominoso, un compacto

muro de niebla se acercaba en su dirección.

Aterrorizado, Morgan redobló sus esfuerzos, ansioso por llegar a su destino antes de que la niebla lo envolviera. Los marineros de su pueblo llamaban a aquel fenómeno tan poco corriente el Aliento de Umberlee. Esa niebla, más de una vez, había llevado a los barcos desprevenidos a un sepulcro bajo las aguas. Los mismos fuegos de señalización encendidos sobre los acantilados de Alamber muchas veces se habían revelado ineficaces para salvar a los navíos rodeados por la niebla.

Con un gruñido de determinación, Morgan puso manos a la obra de inmediato. Sus músculos acerados y llevados al límite con anterioridad se revelaban y protestaban, pero el muchacho siguió bogando sin descanso. El tiempo pareció ralentizarse en aquel momento; por un instante, el muchacho se creyó paralizado para siempre en el dibujo de un artista. Aunque seguía remando y remando —de eso estaba seguro— la isla no parecía acercarse. Por un momento creyó que todo era un sueño, hasta que el primer jirón de niebla rozó su embarcación, hasta que la bruma se intensificó más y más, cerrándose a su alrededor como una gruesa manta. Desesperado, Morgan trató de dar con la isla, pero el mar grisáceo que lo rodeaba impedía toda visibilidad. El mismo sol, que hacía poco le laceraba la espalda con sus fieros rayos, ahora estaba suspendido, enmudecido y desvaído, como una joya oculta en el cielo borroso.

Frustrado y enrabiado a más no poder, Morgan gritó a la envoltura de niebla.

—¡Maldita sea! ¡No voy a fallar! ¡No puedo fallar!

Fuera de sí, aporreó la borda del bote y siguió lanzando invectivas a la niebla, a los dioses, al mago y a su torreón tres veces malditos. Y a sí mismo, sobre todo, por haberse prestado a aquella demencial misión.

El graznido de una gaviota lo sorprendió de tal modo que calló al momento. El chillido del ave de nuevo atravesó la niebla. Un borrrón blanco apareció ante sus ojos; el pájaro acababa de posarse en la proa de su bote. Atónito ante aquella aparición, Morgan ni siquiera alcanzó a preguntarse qué hacía aquella ave tan lejos de tierra.

—Mira que eres tonta... —repuso con tristeza—. Lárgate de aquí si no quieres verte atrapada en la niebla como el pobre hijo de un pescador.

La gaviota echó la cabeza atrás ligeramente y miró al muchacho con seriedad absoluta.

—¡Que te largues! —gritó al estúpido pájaro, con la voz preñada de rabia y frustración.

La gaviota hizo caso omiso de la orden y siguió con la mirada fija en él. Por fin, con un leve graznido, aleteó un poco y remontó el vuelo. Planeó perezosa en torno a la embarcación. Morgan entonces reparó en que la gaviota llevaba un cristal prendido en una de sus garras. El cristal empezó a brillar ligeramente, iluminando con suavidad las negras brumas.

El pájaro de nuevo se posó en el bote y dirigió una mirada significativa al joven antes de remontar el vuelo por segunda vez y situarse un par de metros por delante de la embarcación. De forma sorprendente, la luz del cristal empezó a abrir un pasillo entre la niebla.

Confuso pero ansioso por aprovechar aquella oportunidad, Morgan llevó los remos al agua y empezó a bogar tras la gaviota y su reluciente tesoro. Pasaron varias horas —o minutos, pues era difícil medir el paso del tiempo en medio de aquella bruma negruzca—, y el joven seguía remando siguiendo el mágico destello. Y de repente se encontró fuera de la niebla, bajo la suave luz del atardecer. Frente a sus ojos se alzaba el gran torreón blanco de Dhavrim, situado a apenas una quincena de metros de la costa. Tras remar un poco más, el bote de Morgan por fin llegó a la pedregosa playa.

Musitando una rápida plegaria a los dioses que pudieran estar oyéndolo, Morgan saltó del bote con alivio, extendió sus músculos agarrotados y llevó la pequeña embarcación a lo alto de la playa. Ahora que por fin había llegado a la isla del mago, tal como Avadriel le había indicado, de nuevo volvía a albergar esperanzas. Quizá la elfa marina había tenido razón al encargarle aquella misión, se dijo, mientras disfrutaba de la calidez de la arena caldeada por el sol. El joven pescador se había enfrentado al viento, las olas y la niebla para transmitir su mensaje. Morgan encontró que aquella imagen le gustaba; por un segundo no pudo dejar de pensar en sí mismo como en un héroe.

La resaca de las olas sobre la playa de pronto le recordó cuál era la razón que lo había llevado allí. Con ojos anhelantes, estudió el torreón de piedra, tratando de dar con un acceso. A la luz mortecina, el torreón del mago parecía menos ominoso que erosionado por los elementos. La resquebrajada estructura de piedra estaba cubierta de anchas manchas de líquenes y musgo, así como de enredaderas largas y delgadas. Por ninguna parte se veían los mágicos guardianes de leyenda que poblaban sus ensoñaciones de adolescente. Lo único que había era una prosaica realidad de arena, rocas y viento. Con una sonrisa traviesa, Morgan echó a caminar hacia el negro torreón.

Y de pronto se encontró cara a cara con la muerte.

Sin previo aviso, sin tiempo de reaccionar, sólo un ligero ruido en la arena precedió al tremendo golpe. Morgan se desplomó, sin aire en los pulmones. Jadeante y atónito, levantó la mirada y se encontró ante un ser de pesadilla. De casi dos metros de envergadura, cubierto de gruesas escamas verdosas que relucían de humedad a la luz de la tarde, su rostro de humanoide estaba plagado de profundas cicatrices que le cerraban un ojo casi por entero. Negro y frío, el ojo bueno miró a Morgan con odio.

El monstruo dio un paso adelante y abrió su mandíbula prominente. De rodillas en la arena, Morgan vio una sucesión de hileras de colmillos afilados como agujas y prestos a desgarrar la carne de su cuerpo. Quiso gritar, pero

todavía no había recobrado el aliento. Poniéndose en pie con dificultad, trató de dirigirse al torreón del mago. Si lograba dejar la playa atrás y alcanzaba el sendero, acaso podría escapar corriendo de aquella bestia.

Cuando estaba ya muy cerca del sendero, Morgan sintió que las garras del monstruo rajaban sus ropas y herían la carne de su torso. Lo último que vio antes de que la cabeza le estallara fueron aquellas garras que se recortaban sobre el cielo.

Cuando el mundo volvió a adquirir coloración, el sol se había puesto ya. Una pálida media luna bañaba la isla con delicadeza. Morgan vio que una silueta estaba de pie junto al cadáver humeante de aquel monstruo de pesadilla. La silueta —un hombre, como lo indicaba su barba— hincó el extremo de su largo cayado en el costado de la bestia muerta. Un olor a carne chamuscada se desprendía del cadáver, contaminando la brisa marina.

—¡Vaya! Veo que nuestro visitante por fin ha despertado... —gritó el extraño individuo.

Al tratar de responder, a Morgan se le atrancó la voz en la garganta. Dhavrim Starson —pues ¿quién otro podía ser?— en nada se parecía a la imagen que Morgan tenía de un mago legendario. Gordo y bajito, con el rostro enrojecido y de carrillos salientes, con una enmarañada barba sembrada de canas, más bien parecía un viejo borrachín a quien los excesos hubieran terminado por pasar factura.

Jadeando ruidosamente, el mago se acercó a su lado. Morgan lo contempló con una fascinación morbosa: la prodigiosa panza del hombre tensaba a cada paso las costuras de su ancha túnica azul. Sólo el blanco cayado que portaba en la mano, engastado con intrincadas runas que fluían como plata fundida por toda su extensión, revelaba el verdadero poder del mago.

El cayado, pero también sus ojos.

Grisés y fríos, impregnados de la promesa de cien tempestades, helaron al muchacho. Morgan se sintió arrastrado a sus profundidades y sintió el peso abrumador de la mirada del hechicero, escrutadora, desconfiada en un principio, tranquilizada un instante después.

—¿Puedes caminar?

Una voz tranquila. Reconfortante.

Un alivio.

Morgan volvió a sentir el calor de su cuerpo. Su mano se agarró a los dedos nudosos tendidos en su dirección.

—Sí. Gra... gracias —tartajeó. De nuevo miró el cadáver tendido sobre la arena—. ¿Qué... qué clase de monstruo era ése? —preguntó con dificultad, no demasiado seguro de si quería saber la verdad.

Dliavrim miró el cadáver.

—Quienes se las dan de listos lo llaman sahuagin. Quienes de veras saben lo que es simplemente lo llaman «la muerte». —El mago hizo una pausa y de nuevo fijó la vista en Morgan. Enarcando una de sus cejas plateadas, agregó: En todo caso, la cuestión más importante es otra: ¿cómo es que te siguió hasta aquí?

Morgan vaciló antes de responder. Como sabía por las viejas leyendas, los magos eran de carácter voluble, fácilmente irritables, y éste lo era más que ningún otro. Durante un segundo volvió a sentirse el jovencito obstinado que una vez rodeó la isla del mago, temeroso de verse fulminado en cualquier instante por la ira del hechicero.

«No debería estar aquí».

Morgan finalmente reunió el valor necesario para contestar la verdad. Se lo debía a Avadriel.

—Traigo un mensaje de la elfa marina Avadriel —repuso en un tono que intentó que fuera firme.

La expresión de Dhavrim se tornó grave.

—Sigue.

El mago guardó silencio cuando Morgan terminó de transmitir el mensaje.

El muchacho se preguntó qué estaría pensando el otro, aunque tuvo miedo de interrumpir su meditación. El silencio se hizo más intenso, similar al que siempre precedía a una tormenta eléctrica. Morgan sintió un escalofrío cuando la mano de Dhavrim apretó el cayado.

Sin previo aviso, el mago se dio media vuelta y echó a caminar hacia su torreón de piedra.

—¡Ven! —ordenó—. ¡Esta noche tenemos mucho que hacer!

—¡Un momento! —respondió Morgan—. ¿Y qué hacemos con Avadriel? Si esos... sa... sahuagins... —aventuró con dificultad— me han seguido, sin duda también saben dónde se encuentra Avadriel. Tenemos que ayudarla.

—Avadriel es una amazona, la hija de una casa noble. Sabe cuidar bien de sí misma —afirmó Dhavrim sin detenerse—. Pero si lo que te ha dicho es verdad, Faerun está en peligro. Se avecina una guerra de dimensiones enormes, y es preciso que nos pille preparados.

Morgan corrió hacia el rechoncho mago. La idea de que Avadriel en aquel mismo momento podía estar siendo despedazada por los sahuagins lo estaba volviendo medio loco.

—Por muy amazona que sea, está sola y malherida —arguyó con desespero—. Si esos monstruos la encuentran, no tendrá la menor oportunidad.

Para su frustración, el mago siguió caminando con rapidez sin prestarle la menor atención. A Avadriel iban a matarla, y aquel gordinflón comyrdica no quería darse por enterado.

« Por muy mago que sea, haré que me ayude a salvarla » , se juró Morgan.

Apretando el paso, Morgan alcanzó a Dhavrim y lo agarró por el hombro carnoso.

—¡Escúchame! —gritó.

El mago se volvió hacia él. Sus ojos relucieron con un brillo peligroso a la luz de la luna. Horrorizado, Morgan dio un paso atrás cuando Dhavrim lo apuntó con su cayado... y rompió a reír.

—¡Por todos los dioses! —repuso, sin dejar de reír—. ¡Tienes riñones, chaval! Muy pocos guerreros se atreven a desafiar la ira de Dhavrim Starson. — El rollizo cuerpo del hechicero volvió a estremecerse de risa. Al fijarse en la expresión confusa del muchacho, Dhavrim respiró con fuerza y se calmó—. También eres sabio —agregó—, aunque no creo que lo sepas. Avadriel seguramente haya sido la única en ver las verdaderas dimensiones de la fuerza enemiga. Una información preciosa en vista de las circunstancias.

Atónito, Morgan contempló cómo el mago, al que de vez en cuando se le seguía escapando una risita, levantaba el brazo y pronunciaba un nombre. Unos segundos después, una figura blanca y familiar apareció en la noche y se posó en el grueso brazo de Dhavrim. El hechicero musitó unas palabras a la gaviota. Ante los mismos ojos de Morgan, el ave remontó el vuelo y se perdió en la noche.

—Mejor que nos pongamos en marcha cuanto antes, muchacho —dijo entonces Dhavrim.

El mago echó a andar sendero abajo en dirección a la playa. Morgan no dejaba de maravillarse ante la naturaleza impredecible de los brujos.

De pie en la proa del bote, Dhavrim musitó una palabra a la noche creciente. A oídos de Morgan, que estaba sentado, nervioso, en la banqueta, el susurro del mago resonó como la espuma marina, tan viejo y preñado de poder. El bote seguía cortando las olas, atravesando ocasionalmente algún que otro banco de niebla. Dhavrim seguía oteando el horizonte, con la expresión tan lúgubre como la piedra de su torreón.

A su pesar, Morgan no consiguió reprimir un estremecimiento de miedo. Las palabras del mago lo habían asustado. La guerra era inminente, y las mareas pronto estarían rojas de sangre. « Maldita sea », se dijo. Todo cuanto conocía, todos a quienes quería, estaban amenazados por un peligro que no acertaba a comprender y contra el que no podía combatir.

Avadriel.

Aquéel era su principal temor. Sola y malherida, la elfa del mar estaba a merced de los monstruosos seres de Umberlee que ansiaban despedazarla. Si ella moría, el mundo perdería su sentido. Y es que la amaba.

Sumido en sus sombríos pensamientos, Morgan se sorprendió cuando la voz

de Dhavrim de pronto se alzó en la noche.

—Estamos cerca, muchacho. Ten los ojos abiertos.

Dicho esto, el mago apagó la luz del extremo de su cayado, de la que se había valido para iluminar su avance en la noche.

Habían atravesado el grueso banco de niebla, y la luna volvía a relucir en el cielo. La luz de la luna señaló las siluetas espectrales de las cuevas marinas.

Cuando se acercaron a ellas, Morgan se quedó helado. La pálida luz mostró a unas sombras oscuras que se movían entre las rocas próximas a la gruta en que se encontraba Avadriel. Aquellas figuras se movían de forma torpe, pero Morgan al instante las reconoció como emparentadas con el ser que lo había atacado en la isla de Dhavrim. Moldan comunicó sus sospechas al mago.

—Sí muchacho. Yo también los he visto. Espera a oír mi señal y tápate los ojos de inmediato.

Morgan asintió en silencio y aguardó a que el bote terminara de acercarse a la cueva. Su corazón latía con agitación. A sus labios acudieron los nombres de varias deidades, pero tenía miedo de rezar una plegaria. «¿Qué estoy haciendo aquí?», pensó.

—¡Ahora! —gritó Dhavrim.

Morgan se cubrió los ojos con las manos. Incluso así, sus retinas se vieron cegadas por un intensísimo estallido de luz. Un estallido que desapareció tan pronto como había venido. El bote se agitó, oyó que algo caía al agua.

—Boga con brío al interior de la gruta —le dijo la voz del mago— y saca a Avadriel de allí. Yo me encargaré de mantener ocupados a esos monstruos.

Sin pensar, Morgan se apresuró a cumplir la orden. Sin perder un segundo, se puso a remar con todas sus fuerzas. A sus lados resonaban los chillidos sibilantes de los sahuagins y los fieros gritos de Dhavrim, pero el muchacho trató de concentrarse en su misión. Al entrar en la gruta, gritó el nombre de Avadriel.

—Morgan... ¿Qué haces tú aquí? —contestó una voz débil.

—¡Rápido, Avadriel, sube! He venido con Dhavrim, pero esos malditos sahuagins están por todas partes.

La elfa subió al bote. Morgan tuvo que reprimirse para no abrazarla contra su pecho. Aunque Avadriel seguía con vida, ahora todo dependía de su propio vigor y de los poderes del inescrutable mago. Desesperado, el muchacho giró la embarcación y empezó a remar hacia el hechicero. La luz de la luna iluminaba los cadáveres de los monstruos desparramados sobre las rocas. Dhavrim seguía empuñando su cayado, un rayo de esperanza que se había impuesto a aquellos monstruosos oponentes.

Morgan sintió un alivio inmenso. Se habían salvado. Mientras bogaba hacia el mago, se preguntó cómo sería compartir la existencia con Avadriel. Con una sonrisa en el rostro, se abrazó a la elfa marina. Cuando ya se disponía a declararle su amor, la superficie del agua frente a la proa de pronto empezó a

revolverse.

De improviso, el último sahuagin emergió de las olas y subió al bote. Con un grito, Morgan apartó a Avadriel, empuñó uno de los remos y descargó un tremendo golpe a la bestia.

El remo rebotó sobre las escamas del monstruo con un ruido sordo.

El sahuagin sibiló amenazador, agarró el remo y lo quebró en dos. El monstruo entonces trató de hacerse con Avadriel, sin que Morgan pudiera hacer otra cosa que mirarlo todo con impotencia. Desesperado, el muchacho finalmente cogió una de las astilladas mitades del remo roto y la clavó en el pecho de aquel ser brutal. La madera astillada atravesó las escamas de la bestia. El sahuagin lanzó un aullido de dolor y descargó un manotazo en la garganta de Morgan. De resultas el bote volcó.

Con la garganta presa de un dolor lacerante, Morgan se las arregló para emerger a la superficie, donde trató de localizar a Avadriel. En la lejanía divisó el extremo reluciente del cayado del mago, oscurecido de repente por la cresta de una negra ola. Sus extremidades se tornaron pesadas, amenazando con llevarlo al fondo, mientras que la cabeza le daba vueltas por la pérdida de sangre. Desorientado y presa del dolor, le llevó un momento comprender que ya no estaba flotando. En silencio, Avadriel había venido por detrás y lo estaba sosteniendo.

Morgan trató de volverse, pero sus extremidades entumecidas no le respondieron. Con delicadeza, Avadriel lo situó boca arriba sobre las olas, teniendo buen cuidado de mantener su cabeza fuera del agua. Morgan la contempló y se maravilló ante el modo en que sus ojos absorbían la luz cristalina de la luna.

—¿El sahuagin...? —acertó a barbotar.

Avadriel se llevó un dedo a los labios.

—Silencio, Morgan. Esos monstruos nunca más volverán a molestarnos. —Tras una pausa, la elfa añadió—: Es la segunda vez que me has salvado la vida.

Morgan trató de protestar y de confesar el amor que le profesaba antes de que la oscuridad terminara de envolverlo para siempre. Un espasmo de dolor estremeció su cuerpo.

La elfa del mar acarició su frente.

—Sé lo que estás intentando decirme, mi amor —musitó Avadriel con dulzura, como si en aquel momento leyera sus pensamientos—. Yo también siento la llamada de mi corazón. —La elfa desvió la vista, sin que a Morgan se le escapara la expresión de dolor y pena que ensombrecía su rostro—. Vamos. El mago ha recobrado el bote. Todo ha terminado.

Morgan fijó sus ojos en ella y asintió, pues había comprendido.

—Que Sashelas de las Profundidades te cuide hasta que volvamos a reunirnos —susurró Avadriel antes de llevar sus labios a la boca del muchacho.

Morgan de repente sintió que el dolor se esfumaba, sustituido por una paz infinita. El agua lo envolvió, rodeando su cuerpo como los brazos protectores de una amante. Lo habían conseguido, se dijo mientras su cuerpo empezaba a deslizarse en las profundidades. Los magos habían sabido de la invasión de los sahuagins. Avadriel se había salvado. Con una sonrisa en el rostro, Morgan fue sumergiéndose en las aguas del olvido.

Y más allá.

Un falso placer

R. A. Salvatore

Profesional de la escritura desde hace dieciséis años, R. A. Salvatore ha escrito más de treinta novelas, más de una docena de las cuales han aparecido en las listas de bestsellers del *New York Times*. Sus novelas pertenecientes a la serie Reinos Olvidados han vendido más de ocho millones de ejemplares.

Inédito.

Siempre presto atención a las voces de mis personajes. Cuando mi editor me llama para indicarme que convendría escribir una historia de esta u otra clase, me concentro y trato de escuchar esas voces. En este caso se trata de las voces de Artemis y Jarlaxle. En principio, no me gusta demasiado escribir relatos breves, pero con estos dos personajes, la labor siempre resulta menos ardua. Tras escribir *El siervo de la Piedra*, me pareció claro que Artemis y Jarlaxle merecían protagonizar su propio libro, sus propios libros acaso. Estos relatos anuales me permiten perfilar mejor a ambos personajes. Siempre me divierto cuando los visito una vez al año; espero que a vosotros os suceda lo mismo.

R. A. SALVATORE

Junio de 2003

Artemis Entreri contempló las rocas que descendían hacia el distante pueblo situado a la orilla de un lago cuyo nombre no conocía. Las suaves olas batían los cascós de las barcas y mecían los altos mástiles de forma hipnótica.

Por lo general inmune a los arrebatos de introspección, Entreri contempló el lento baile de las barcas durante largo rato, deteniéndose a considerar las inusuales circunstancias y al compañero todavía más inesperado que lo había llevado hasta allí.

Tras haber cumplido cuatro décadas de su vida, tres de las cuales habían transcurrido luchando por sobrevivir a cualquier precio en los bajos fondos de Calimport y otras ciudades, a Entreri le parecía irónico y curioso que, llegado a la mediana edad, ahora se viera guiado por las maquinaciones de otro.

La capacidad persuasiva de Jarlaxle lo había traído a este extraño lugar. ¿O acaso era alguna necesidad interior que nunca se había detenido a considerar?

¿Qué le ofrecía Jarlaxle? ¿Aventuras? Entreri había vivido incontables a lo largo de su vida, y no por propia elección, sino empujado por circunstancias peligrosas y problemáticas.

¿La riqueza? ¿Para qué?

Entreri nunca había ambicionado riquezas materiales, como éstas no fueran las propias de su condición; la daga de empuñadura engastada con gemas que pendía de su cadera derecha o la espada fabulosa, *Garra de Charon*, que pendía de la izquierda.

El asesino advirtió que se acercaba su compañero, el elfo oscuro Jarlaxle, y borró aquellos pensamientos de su mente, lo que le produjo un alivio innegable.

Y es que, en lo más profundo de su ser, Artemis Entreri entendía bien qué le aportaba Jarlaxle, y a pesar de sus objeciones racionales y de su instinto de superviviente solitario, no quería rechazar lo que el elfo le ofrecía: amistad.

Con aire casual, mientras caminaba hacia Entreri, Jarlaxle portaba en la mano su sombrero de alas anchas ornado con plumas llamativas, dejando al descubierto sus regulares facciones de drow y su calva cabeza de hermosa conformación. El elfo llevaba la capa de viaje subida sobre un hombro de forma distinguida, casi aristocrática. Movida por el viento, la capa acentuaba su liviano cuerpo de drow. Tan ágil y delgado era que, aunque no llevara ninguna arma a la

vista, exudaba un poder y una seguridad en sí mismo, una presencia física que superaba a la de cualquier hombre que Entreri hubiese conocido.

Entreri advirtió que el drow llevaba algo consigo. Al principio, el asesino pensó que se trataba de un simple bastón de viaje, pero cuando Jarlaxle se acercó, Entreri reparó en la belleza del cayado trabajado con esmero. El cayado era de metal plateado y se curvaba en la parte superior, cuyo tallado representaba la figura de un hurón alerta y presto a entrar en acción. Sus ojos eran dos gemas negras. Dos gemas perfectas, como correspondía a Jarlaxle.

Menuda pareja formaban, se dijo Entreri al pensar en su propio aspecto: sus botas solían estar cubiertas de barro, mientras que su capa estaba ajada por los rigores del tiempo. Con todo, al mirarse las ropas, Entreri se dijo que el elfo estaba empezando a contagiarle algunas cosas.

Su largo pelo negro estaba recogido en una coleta, y había cambiado su astroso jubón de cuero por una camisa de fina tela y buena calidad que llevaba abierta sobre el pecho. Lejos de tratarse de una simple concesión a la moda, la camisa, proporcionada por Jarlaxle, estaba cosida con finos hilos de un metal encantado que protegía contra la hoja de un arma blanca tan bien como el cuero más grueso.

Entreri asimismo estaba más delgado y en forma, más de lo que había estado en diez años. Jarlaxle lo obligaba a moverse incesantemente, a hacer ejercicio y practicar con sus armas.

Había otra cosa que acaso contribuyera también a su buena forma física, pensó Entreri, no sin cierta aprensión. En uno de sus últimos encuentros, Entreri había empleado su vampírica daga en dar muerte a un ser inusual, una sombra, y era posible que la esencia de aquel ser hubiera transmitido parcialmente a la persona del propio Entreri, como lo indicaba la tonalidad levemente grisácea que su piel había adquirido últimamente.

Jarlaxle se había confesado ignorante del origen de aquella circunstancia. Entreri tampoco estaba seguro, así que prefería desentenderse de la cuestión, aunque a veces —como ahora— no podía evitar pensar en ella.

—Están en la cueva —informó Jarlaxle, en referencia a una pequeña partida de bandoleros a los que habían estado siguiendo.

—¿Y a nosotros qué nos importa?

—¿Tengo que explicártelo todo? —respondió el drow, con aquella sonrisa malévola que muchas veces parecía anunciar tormenta.

Liberado de los confines de la Antípoda Oscura tras haber rendido a su banda de elfos oscuros mercenarios a un teniente, Jarlaxle parecía sentir añoranza del peligro.

Entreri no estaba seguro de si aquello era positivo o no.

Era cierto que lo pasaban bien cuando se sentaban a charlar sobre las aventuras pasadas. Viajaban de pueblo en pueblo, sin echar raíces en ninguna

parte, empleándose ocasionalmente como guardaespaldas o cazadores de recompensas. De vez en cuando, las circunstancias los obligaban a adoptar una retirada táctica: la gente muchas veces acababa por cansarse de Entreri y Jarlaxle. Con todo, Entreri se decía que, muchas veces, su constante vagar parecía responder a los designios del elfo antes que a la persecución de las autoridades.

—¿De veras te propones unirme a una partida de salteadores? —preguntó con sarcasmo—. ¿Es que quieres ascender en la escala social?

—Vives para el sarcasmo.

—Será que lo he aprendido de ti.

—Menos mal que admites tu inferioridad. No siempre sucede.

Entreri se quedó sin respuesta. El elfo oscuro siempre salía vencedor en aquellos duelos verbales.

—No hace falta que nos quedemos mucho tiempo con ellos —explicó Jarlaxle—. Pero tienen buena pitanza. Eso lo sé, y yo estoy harto de nuestras raciones. Además, acaso este grupo nos lleve a participar en una aventura sin parangón. ¿Quién sabe?

Sin molestarse en discutir, Entreri siguió a Jarlaxle hacia el camino que ambos sabían frecuentado por los bandidos.

Como era de esperar, no habría pasado una hora cuando llegaron a un claro junto al camino y fueron interceptados.

—¡Quietos donde estáis! —gritó una voz desde la copa de un árbol.

—Habéis tardado mucho en descubrirnos —respondió Jarlaxle.

—¡Os estamos apuntando con una docena de ballestas!

—En tal caso, me temo que al menos cuatro de vosotros tienen una ballesta en cada mano, lo que no creo que sea muy efectivo —apuntó el elfo oscuro.

—Eres una mina de información —comentó Entreri.

—Hay que impresionarlos.

—Ya, claro —dijo Entreri—. ¿Qué propones seguir charlando con ellos todo el día? ¿Les vas a contar la historia de nuestras vidas? ¿Qué más tienes pensado, Jarlaxle? ¿Vas a dibujarles un mapa que les conduzca a la casa de tu madre?

Jarlaxle sonrió. Le divertía la idea de enviar a unos habitantes de la superficie a la Casa Baenre de Menzoberranzan.

Entreri miró a su alrededor y advirtió que varios de los salteadores los tenían rodeados. Un par de ellos los estaban apuntando con sus ballestas. El bandolero que se había dirigido a ellos en primer lugar saltó de la copa del árbol y, espada en mano, se dirigió hacia la pareja.

Entreri estudió la manera de moverse de aquel individuo y se dijo que le bastarían tres movimientos para liquidarlo, si es que la cosa se ponía fea.

—Os recomiendo que vayáis soltando vuestras armas, monedas y ropas —exigió el bandido con un acento distinguido que resultaba falso a más no poder,

sin duda destinado a impresionar a sus subordinados más bien cortos de luces—. Si hacéis como digo, es posible que mis camaradas y uno os dejemos marchar.

—Y yo —dijo Jarlaxle.

—Sí, a ti también —respondió el salteador.

—No, no, no. Es que has dicho « mis camaradas y uno » , pero se dice...

—Déjalo —cortó Entreri.

—¡Basta de darle al pico! —exigió el otro, recurriendo a un vocabulario que parecía estar en mayor consonancia con su verdadera naturaleza—. ¡Venga! ¡A soltar el material se ha dicho!

—No tan de prisa, amigo —indicó Jarlaxle—. No venimos como enemigos ni como víctimas. Llevamos observándoos un tiempo, y hemos llegado a la conclusión de que la alianza de nuestras fuerzas podría ser muy indicada.

—¿Eh? —dijo el otro sin comprender.

—¡Qué ideas que tienes! —comentó Entreri.

—Lo que está claro es que todavía no nos han acribillado con sus dardos —susurró el elfo oscuro.

—No hay como la brillante diplomacia de Jarlaxle.

—¡Ya está bien de cháchara! —tronó el bergante—. Por última vez: ¡soltad la guita ahora mismo!

—Lo de « la última vez » lo dirás porque voy a retorcerte el cuello ahora mismo —replicó Entreri.

Jarlaxle entró en acción antes incluso de que terminara de decir estas palabras. Al momento sus movimientos se vieron secundados por el vibrar de las cuerdas de las ballestas. Pero Jarlaxle era mucho más rápido: de su mágico sombrero sacó un disco negro que hizo girar. A continuación lo lanzó a sus pies, creando un agujero extradimensional, un portal a otra dimensión.

Entreri y el drow se arrojaron de bruces al portal cuando ya las saetas se cernían sobre ellos. El humano hizo un ovillo con su cuerpo, mientras que Jarlaxle se valió de la levitación para posarse en el agujero negro con suavidad. Ayudado por Jarlaxle, Entreri entonces salió del negro portal como un rayo y se lanzó contra uno de los atónitos salteadores. Entreri se tiró al suelo, cruzó las piernas a modo de tijera y enganchó al otro por los tobillos, haciéndolo caer. Cuando el bandolero apenas había besado el suelo, Entreri se le echó encima y amenazó su garganta con la daga de empuñadura ornada con diamantes.

—Diles que somos vuestros amigos —ordenó.

Cuando el otro vaciló un segundo, Entreri clavó un poco más la daga en su cuello. Un poco más, pero lo suficiente para activar los poderes vampíricos de aquel filo encantado. El frustrado salteador contempló con los ojos preñados de horror cómo su propia sustancia vital estaba siendo aspirada por la daga.

—Díselo —repitió Entreri.

El bandido gritó a sus compañeros que se detuvieran.

Entreri levantó a su presa con brusquedad y se situó tras él, utilizándolo como escudo viviente. Jarlaxle en ese momento surgió levitando del agujero negro, tan inmóvil como imperturbable.

—¡A por el elfo drow! —gritó uno de los bergantes. Una lluvia de saetas al punto empezó a precipitarse sobre Jarlaxle, que ni se inmutó.

Los dardos atravesaron su cuerpo limpiamente. Su cuerpo, o mejor dicho, el de la imagen ilusoria recién salida del agujero.

—¿Habéis terminado? —inquirió el drow finalmente, cuando ya no cayeron más dardos—. Parece que sí. Estupendo.

Con un empujón, Entreri apartó de su lado a su cautivo. Con un movimiento ágil, a continuación se envainó la daga encantada.

—Lo que queremos es unirnos a vuestra partida —indicó el asesino—. Por eso mismo, no nos interesa causaros baja alguna.

Entreri fijó la mirada en el agujero, del que un segundo antes Jarlaxle acababa de salir flotando para situarse junto al ilusorio. Al mirar a uno y otro lado, comprobó que los nerviosos bandoleros no se atrevían a disparar sus armas.

—¿Han espabilado por fin? —preguntó una voz desde el interior del agujero.

—Por lo menos, ahora parecen dispuestos a parlamentar —contestó Entreri.

Una tercera ilusión de Jarlaxle emergió flotando del portal.

Después de que pasaran unos momentos más y ninguno de los bandidos hiciera uso de su ballesta, una cuarta imagen del elfo oscuro surgió del agujero y empezó a inspeccionar a los tres replicantes. Aparentemente satisfecho, el verdadero Jarlaxle se acercó a un lado del agujero, pisó el suelo firme y echó mano al artefacto extrasensorial. Las tres imágenes empezaron a evaporarse.

—Muy bien —dijo el elfo, acercándose a Entreri y al aterrado salteador—. Conducidnos a vuestro campamento.

—Yo... yo llevaré vuestras armas —tartajeó el otro, tratando de fingir que aún tenía la situación bajo control.

—¿Clavadas en el pecho o en la garganta? —preguntó Entreri.

El bandolero tragó saliva y se olvidó del asunto.

Sentado en un saliente rocoso, Entreri estaba a más de cinco metros de altura del suelo de la caverna que la partida de salteadores utilizaba como guarida. La gruta era espaciosa y estaba bien ventilada, y los bandidos habían hecho lo posible por acondicionarla para que fuera acogedora. En los distintos salientes de la gruta había varias camas, así como una cocina con un pozo para el fuego y varios armarios. A pesar de que, tras la inclusión de Jarlaxle y Entreri, la banda ahora contaba con catorce miembros, allí había espacio para todos.

El único en disfrutar de una cámara para él solo era Pagg, el jefe de la partida, un rufián encallecido pero más bien simplón, cuyo cuerpo estaba

surcado de cicatrices.

Por mucho que la cueva fuese confortable. Entreri no tardó en preguntarse por qué habían escogido aquel lugar tan alejado de las rutas comerciales. Por lo demás, las poblaciones de los alrededores eran simples aldeas de campesinos o pescadores carentes de recursos. Aunque se dedicaran a asaltar todas las aldeas situadas en un radio de treinta kilómetros, los bandidos seguirían siendo tan pobres como ratas.

Entreri contempló con aire divertido la partida de dados que estaba teniendo lugar. Como era de esperar, Jarlaxle no hacía más que ganar una mano tras otra. Así lo indicaban el rezongar y las quejas de los bandoleros.

Entreri meneó la cabeza y se preguntó si el drow los desplumaría hasta el punto de provocar una pelea. Entreri esperaba que así fuese. Llevaban más de dos semanas con aquella partida de bergantes, y Entreri estaba empezando a aburrirse mortalmente.

Un par de veces se había acercado al camino con Jarlaxle y los demás, y otra vez habían asaltado la carreta de un panadero, al que despojaron de todos sus bienes. Cuando los rufianes amagaron con matar al aterrado panadero, Jarlaxle les detuvo, explicándoles que un asesinato no haría sino atraer la atención de las autoridades.

Entreri sonrió al recordar cómo el pobre panadero se llevó una sorpresa adicional cuando Jarlaxle le hizo prometer que nada diría a las autoridades. La cosa no acababa ahí. Después de probar uno de los productos que el hombre elaboraba en su horno —una galleta azucarada—, Jarlaxle fue más allá y lo persuadió, más por las malas que por las buenas, de que abandonara su actual ocupación y se uniera a la partida de salteadores.

Y ahí estaba el hombre, trabajando junto al fuego, ocupado en preparar alguna delicia que fuera del gusto de aquel ser que —estaba claro— le había metido el miedo en el cuerpo.

Un grito de triunfo a sus pies hizo que otra vez fijara la mirada en la partida de dados. Según parecía, Jarlaxle acababa de perder una suma apreciable, para delicia de sus tres rivales en el juego y los cuatro mirones que curioseaban a un lado. Tras perder un nuevo envite algo más tarde, Jarlaxle levantó las manos en gesto de impotencia, abandonó la partida y subió por una escalera al lugar donde se encontraba su amigo, a cuyo lado se sentó.

—Si hicieran bien las cuentas, comprenderían que Jarlaxle en verdad los ha desplumado y luego se ha dejado ganar para darles esa pequeña satisfacción... —musitó Entreri.

—No sólo para darles una satisfacción —matizó el drow—. También porque, después de lo sucedido, confiarán más en su suerte la próxima vez que juegue con ellos.

—Estos bandidos resultan penosos —comentó Entreri—. Casi tan penosos

como la comarca en que nos encontramos.

—Todavía no la conocemos a fondo.

—¿Qué quieres decir?

—Mis compañeros de partida me han estado proporcionando abundante información sobre la región —dijo Jarlaxle—. Ah... Por ahí va el gordo Piter McRuggle —apuntó, señalando al ocupado panadero—. Justo el cocinero que nos hacía falta.

—Ya sólo nos faltan unas cuantas mujeres para vivir a lo grande —repuso el asesino con sarcasmo.

—Bueno, está Jehn y, por supuesto, Paterneg —recordó Jarlaxle, refiriéndose a las dos asociadas de los bandidos: una humana que había conocido tiempos mejores y una mestiza de orco cuyo ascendencia humana llevaba las de perder—. Un par de beldades, convendrás conmigo.

—Yo más bien diría que son una invitación viviente al celibato.

Jarlaxle se echó a reír, sin que Entreri lo secundara en la risa. Ambos se volvieron cuando una figura apareció de pronto a su lado. Era Pagg, el cabecilla de los bandoleros.

—¡Vosotros dos! A finales de esta semana saldréis a dar un golpe. Iréis al sur, pues tengo entendido que una nueva caravana pasará en esa dirección. Por fin tendréis ocasión de demostrar lo que valéis.

El jefe de los bandidos a continuación pasó de largo junto a ellos, sin que ni el elfo ni el asesino se molestaran en dirigirle una mirada.

—Sigue soñando con asaltar una caravana de ricos mercaderes —observó el drow—. Yo creo que lo lleva soñando desde que lo hizo una vez y se convirtiera en el jefe de esta pandilla.

Entreri asintió, con la mirada fija en las espaldas de Pagg. Aquel individuo se había convertido en líder de los rufianes después de un golpe afortunado, el único que había dado en la vida. Tras interceptar por sugerencia suya una caravana que se dirigía de Sundabar a Luna Plateada, los bandoleros se encontraron con que uno de los carromatos transportaba un verdadero tesoro.

Aquello había sucedido mucho tiempo atrás, y desde entonces la partida había estado siendo acosada sin descanso por las eficientes autoridades de Sundabar. Con el tiempo, después de que muchos bandidos desertaran y unos cuantos murieran, Pagg se convirtió en el capitán de la partida, con nulo éxito hasta la fecha.

Entreri, que de algunas cosas sabía un rato, sospechaba que no pasaría mucho tiempo antes de que Pagg se creara algún enemigo demasiado poderoso y dispuesto a exterminar a los bandoleros.

—Cuando salgamos mañana, igual podríamos largarnos para siempre —sugirió.

Jarlaxle se lo quedó mirando con curiosidad, como si Entreri careciese de

imaginación.

—Lo siento, pero no puedo abandonar a su suerte al panadero Piter en compañía de estos brutos sin educación. —Ambos fijaron las miradas en el pobre hombre, que seguía laborando incesantemente junto al fuego—. Además, prometí conseguirle equipamiento como es debido. Hasta un horno de verdad.

—No me digas que te sientes responsable de lo que le pueda pasar. De no ser por ti, estos facinerosos lo habrían liquidado en el camino.

—Lo que hubiera sido una gran pérdida —respondió Jarlaxle—. Y es que ese hombre es un artista en su oficio.

Artemis Entreri soltó una risa sarcástica y desvió la mirada.

Al día siguiente, Jarlaxle volvió a jugar a los dados con los otros. Después de algunas partidas ruidosamente celebradas a gritos por los compañeros de quienes estaban jugando, a Entreri finalmente le picó la curiosidad y se acercó a ver cómo estaba la cosa.

—El Afilao y El Comeniños se están sacando unas monedas —comentó un bandido andrajoso.

Los estúpidos apodos que aquellos ruines ladrones se daban entre sí nunca dejaban de sorprender a Entreri. Sin responder a las palabras de su informante, fijó la mirada en cuanto sucedía con los dados. Se quedó de una pieza al ver un enorme montón de monedas, pilas y pilas de monedas de oro y plata, algunas joyas incluso, mucho más de lo que creía posible encontrar en la cueva de aquellos miserables. Su asombro no hizo sino crecer cuando vio que eran los dos bandoleros los que parecían estar a punto de llevarse el montón. ¡Según parecía, Jarlaxle estaba llevando las de perder!

La posibilidad de que Jarlaxle pudiera perder con aquellas nulidades le resultaba incomprensible, lo que finalmente lo llevó a sospechar. Cuando sus ojos se cruzaron con los de Jarlaxle, el elfo le sonrió y se encogió de hombros, como si nada pudiera hacer. Con un gesto casi imperceptible de la barbilla, entonces señaló a la estrecha boca de la caverna.

La única vía de escape.

Entreri se apartó del corrillo, trepó por la pared y se situó en un saliente no muy alto. Antes de que pudiera volver a concentrarse en el desarrollo de la partida, su atención se vio atraída por un alboroto junto a la puerta.

Varias formas oscuras aparecieron por allí. Entreri reconoció a un par de los rufianes, dos sujetos de apodo estúpido a más no poder que aquella mañana habían salido de reconocimiento. Los dos bergantes llegaban con sendas nuevas adiciones: dos jóvenes vestidas de modo normal y a todas luces aterrorizadas.

Hijas de pescadores, se dijo Entreri.

Los dos matones las empujaron al frente. De pronto, la partida de dados dejó

de tener interés para los bandidos. Había llegado una diversión mucho más entretenida. Hasta Jhen y Patermeg salieron a inspeccionar las piezas cobradas. La fea Patermeg manoseó a ambas muchachas con una lascivia que hizo reír a sus compañeros.

—Lo que faltaba —murmuró Entreri cuando Jarlaxle llegó a su lado—. Con un poco de suerte, nuestros necios compinches habrán dado con un tesoro fabuloso en la carreta en la que iban esas dos muchachas. Igual podríamos pedir rescate por ellas a sus familiares. ¿Qué te parece una cabra o un cochino bien cebado?

—Una ganancia nunca viene mal —apuntó Jarlaxle.

Entreri lo miró con incredulidad.

—¿Es verdad lo que he visto? No me dirás que ese par de mentecatos han ganado semejante montón de monedas...

—Si no hay dónde gastarlas, las monedas acaban siendo unas meras piezas de metal brillante —replicó el drow.

Entreri lo dejó por imposible. Lo último que le apetecía era intentar descifrar aquel razonamiento.

—Menuda vida regalada estamos llevando aquí —murmuró con sarcasmo—. Vivimos bajo tierra y nuestra única ganancia es el rancho de la cena. Claro está que siempre nos queda el falso placer de disfrutar de la miseria ajena.

—¿Un falso placer? —repitió Jarlaxle.

Ambos se miraron. Al fijar los ojos en su amigo, Entreri creyó encontrarse ante un espejo que reflejara un retrato zumbón y avisado de su propia persona. Disgustado por la enésima broma de Jarlaxle, el asesino hizo ademán de levantarse y marcharse.

—Amigo mío —repuso el elfo—. Esta cueva sólo tiene un acceso, fácilmente defendible, eso sí. ¿Qué te parece que va a ser de mis joyas y mis monedas?

Entreri iba ya a responder cuando de pronto comprendió el propósito oculto tras las palabras de Jarlaxle. En el rostro habitualmente amargo del asesino se pintó una levisima sonrisa, sonrisa que a Jarlaxle no le pasó desapercibida.

—Son una docena —recordó el asesino a su compañero de piel de ébano—. Curtidos y experimentados.

—¿Es que ya no tienes ganas de un poco de diversión?

Entreri hizo una mueca y contestó.

—Claro que tengo ganas. Lo que pasa es que, desde que estoy contigo, todavía no he tenido oportunidad de enfrentarme a un rival digno de ese nombre.

Jarlaxle miró hacia arriba, hacia las cornisas superiores de la pared de roca. Entendiéndose en silencio, Entreri echó mano a una escala de cuerda, por la que subieron hasta el saliente situado arriba del todo. Una vez allí, el asesino se hizo con una de las largas cuerdas que se extendían hasta el suelo de la cueva.

Jarlaxle asomó un momento la cabeza. Muertas de miedo, las dos muchachas

estaban siendo sometidas a las pullas y los empujones de los facinerosos, quienes se disputaban a gritos el privilegio de ser los primeros en disfrutar de ellas. En un momento dado, Patermeg, por cuestión de celos o por su mala uva habitual, de repente soltó un puñetazo en el rostro de una de las chicas, que cayó derribada al suelo.

—¡Nos las vas a estropear! —se quejó uno de los hombres.

Sin hacer caso, Patermeg se acercó a la muchacha tendida en el suelo y le propinó una patada en el costado. O más bien hizo amago de intentarlo, pues en aquel momento un aullido en lo alto provocó que todos alzaran la mirada y vieran cómo Pagg se balanceaba un instante en el saliente superior de la gruta. En su rostro había una expresión que nadie consiguió descifrar al momento.

Hasta que se precipitó al vacío, muerto bastante antes de estrellarse contra el suelo.

Sorprendidos, los bandoleros no repararon en que una segunda figura se lanzaba desde la alta cornisa. Agarrado a la cuerda, Entreri se precipitó sobre los bergantes, trazando un arco perfecto en el aire.

El asesino golpeó con las rodillas en la cadera del primer bandido que se cruzó en su camino. El rufián cayó al suelo, retorciéndose de dolor. Tras soltarse de la cuerda y echar mano a su daga y espada, Entreri arremetió contra el grupo de bandidos, repartiendo estocadas y cuchilladas por doquier.

Garra de Charon, su espada mágica, empezó a rezumar líneas de ceniza que, al cruzarse en el aire, no hacían sino aumentar la confusión. Entreri giró a un lado, clavó su daga en el vientre de un facineroso y descargó una tremenda estocada en un segundo rufián, cuya cabeza a punto estuvo de rebanar.

Entreri sabía que tenía que obrar con la máxima rapidez; era crucial que Jarlaxle y él eliminasen a por lo menos la mitad de los facinerosos antes de que éstos empezaran a defenderse de forma organizada. Cuando ya se aprestaba a embestir contra un corrillo de malhechores, su espada se vio bloqueada por un tajo preciso y firme. Entreri tuvo que hacerse a un lado con rapidez para no verse ensartado.

Mientras adoptaba una postura a la defensiva, oyó una especie de silbido. A pesar de que tres de los bandidos, incluyendo las dos mujeres, ya se lanzaban a por él, Entreri desvió la mirada un instante y fijó los ojos en su compañero.

Rodeado por varios oponentes, Jarlaxle estaba volteando el cayado sobre su cabeza, y eran los rapidísimos giros del bastón los que habían producido aquel raro silbido. El sonido se incrementó una octava cuando Jarlaxle aumentó la velocidad de la rotación hasta crear una especie de muro en movimiento que sus rivales no se atrevían a atacar.

Una espada buscó el pecho de Entreri. Éste reculó un paso y frenó el tajo con

una estocada de *Garra de Charon*, circunstancia que aprovechó para liberar una nueva cortina de ceniza, Entreri al momento se situó a un lado de la negra ceniza, estableciendo así una barrera visual entre su cuerpo y el de sus enemigos. Luego giró sobre sí mismo, volvió por donde había venido y atravesó con el cuerpo la primera de sus barreras de ceniza.

Paterneg todavía andaba buscándolo a su izquierda cuando Entreri de pronto apareció a su derecha. La daga encantada se clavó en el costado de la mestiza de orco, mientras la punta de la espada mágica se encargaba de mantenerla a raya, previniendo un posible contraataque por su parte. Entreri entonces giró la muñeca, retorciendo la daga en la herida mientras convocaba las mágicas cualidades vampíricas de la pequeña hoja. Desclavando la daga, saltó sobre el cuerpo que se venía abajo de Paterneg y arremetió furiosamente contra Jhen y el otro bellaco.

El silbido que llegaba de cerca se veía acompañado de una sucesión de gritos y aullidos de dolor. Entreri volvió el rostro un segundo y vio que los facinerosos que rodeaban a Jarlaxle estaban cayendo uno tras otro llevándose las manos al rostro o el vientre. Entreri finalmente comprendió a qué argucia había recurrido su compañero.

Mientras el cayado giraba y giraba, el dedo pulgar de Jarlaxle iba pulsando a voluntad uno de los ojos del hurón que ornaban el bastón, accionando un mecanismo que hacía que una saeta saliera disparada por el extremo opuesto del cayado. Los dardos diminutos (y sin duda envenenados, a juzgar por los espasmos de sus víctimas) iban eliminando a un adversario tras otro.

Entreri se concentró en lo que a él atañía y, con sendas estocadas rapidísimas frenó el avance de Jhen y su compinche. Aunque tuvo ocasión de atravesar al bandolero, prefirió mantenerse a la defensiva. Cuando las dos espadas enemigas buscaron sus dos costados, Entreri hizo un veloz molinete, alzando ambas hojas hacia arriba.

Entreri se revolvió como un felino y convocó una nueva cortina de ceniza frente a su cuerpo. Sus dos oponentes se frenaron en el acto, a la espera de que Entreri atravesara la ceniza otra vez o, acaso, apareciera por uno de los dos lados de la barrera. Sin embargo, rápido como el rayo, Entreri se las había ingeniado para girar sobre sí mismo en el momento de crear la barrera de ceniza, de forma que ahora se encontraba justo detrás de ellos, contemplándolos con un punto de diversión en la mirada.

Al descubrirlo, Jhen gritó y se volvió en redondo. La mujer eludió el filo de *Garra de Charon*, pero la espada no era a ella a quien andaba buscando en aquel momento, como quedó claro cuando cercenó la cabeza de su compinche, quien seguía inmóvil, contemplando estúpidamente el muro de ceniza.

No, a Jhen le tenía reservada la daga con la empuñadura de piedras preciosas, cuya hoja clavó en su rostro cuando Jhen le hizo el favor de

agacharse.

El asesino desclavó la daga y vio que a Jarlaxle a aquellas alturas tan sólo le quedaban un par de rivales, que por más señas justo corrían a refugiarse detrás de las dos cautivas.

Un tercer bandolero salía corriendo de la gruta, pero Jarlaxle se valió de su innata magia de drow para situar una esfera de oscuridad impenetrable en la salida. El hombre entró de cabeza en el globo, en cuyo interior resonó un ruido tremendo y un gemido estremecedor.

—Ese pájaro quería escaparse con mis monedas —comentó Jarlaxle.

Divertido, el asesino contempló cómo Jarlaxle se disponía a hacer frente a sus dos últimos adversarios, preguntándose si el elfo estaría dispuesto a perdonarles la vida a cambio de que dejaran a las muchachas en paz. Jarlaxle seguía inmóvil, haciendo girar el cayado delante de su cuerpo.

—¿Te has quedado sin dardos? —preguntó Entreri en el lenguaje de los drows, para que los otros no le entendieran.

—No del todo, aunque me temo que sí se han acabado las reservas de veneno —indicó el elfo.

Entreri fijó la mirada en los cuerpos que sembraban el suelo en torno a su compañero. Algunos de ellos seguían debatiéndose de un modo extraño. Veneno de drow, se dijo Entreri, reconociendo en el acto aquella característica ponzoña que tenía efectos paralizantes y debilitadores.

—¿Quieres que yo acabe con ese par de bergantes? —preguntó.

—¡Cerrad el pico de una vez y dejadnos salir de aquí! —gritó uno de los facinerosos, llevando su corto espadín al cuello de una de las jóvenes.

A Entreri no le pasó desapercibido el movimiento casi imperceptible del drow, un movimiento destinado a situarle en la posición idónea entre sus dos oponentes.

Entreri lanzó un grito y se lanzó a la ofensiva. El cayado de Jarlaxle hizo clic dos veces. Las pobres muchachas gritaron al unísono. Pero eran los dos hombres los que acababan de caer derribados, cada uno de ellos con una saeta clavada en el rostro. Uno de los bandidos consiguió rehacerse y ponerse en pie, mientras su compañero pataleaba en el suelo con un dardo clavado en el ojo.

Cuando el otro bandolero intentó volver a agarrar el brazo de la muchacha, se encontró con que Artemis Entreri había llegado antes que él. El hombre trató de clavarle la espada, pero Entreri bloqueó su arremetida una, dos, tres veces, hasta que un rápido giro de su muñeca hizo saltar por los aires la espada del facineroso. Antes de que éste pudiera pedir clemencia, si tal era su intención, o intentar luchar a puñetazos, si tan estúpido era, Entreri embistió de frente y clavó en su cuerpo ambas armas hasta la empuñadura. El bellaco se estremeció un segundo y se desplomó como un fardo.

Las muchachas seguían gritando, y a sus gritos se unían los lamentos de los heridos y agonizantes tumbados en el suelo rocoso.

—Tendríamos que irnos —sugirió Entreri con calma, volviéndose hacia su compañero, que estaba tranquilamente apoyado en su gran cayado mágico.

—Muy cierto —convino Jarlaxle, señalando la salida de la cueva, de la que habían desaparecido la esfera de oscuridad y el bandido que en ella se había metido—. ¿Nos vamos de caza?

—¿Y qué me dices de ellas? —espetó Entreri con visible desprecio, con la mirada fija en las dos muchachas.

—Nuestra acción de rescate exige que las acompañemos sanas y salvas a sus hogares —respondió el drow. Las pobres muchachas estuvieron en un tris de perder el conocimiento y caerse en redondo—. Tampoco podemos olvidarnos de Piter, claro está —agregó—. ¿Piter?

El gordo panadero salió de detrás de una gran roca situada al fondo de la caverna.

—Nos vamos, amigo —indicó el drow—. Me temo que no estoy en condiciones de traerte el horno que te prometí, así que lo he pensado mejor y voy a devolverte a tu tahona.

A Entreri se le ocurrió que ni él ni su compañero habían sacado provecho alguno de aquella larga aventura. De hecho, si al final no conseguían dar con el bergante que había desaparecido con las monedas de Jarlaxle, incluso habrían perdido dinero en la empresa. Su frustración le llevó a patear el rostro de un bandolero malherido que en aquel momento pugnaba por levantarse del suelo.

—Un poco de calma, amigo mío —recomendó Jarlaxle—. ¿Te has portado como un héroe! ¿No estás contento?

Entreri se lo quedó mirando con una mezcla de furia e incredulidad.

Jarlaxle no pudo hacer más que echarse a reír.

—¿Se muestra agradecido contigo? —preguntó Kimmuriel Oblondra, el delgado y apuesto psionista a quien Jarlaxle había contratado para cuidar de Bregan D'aerthe.

—¿Ése? —Jarlaxle soltó una risa—. Es demasiado suspicaz y odia demasiado para permitirse semejantes debilidades. Tengo que encontrar una mujer para él, una mujer que lo ayude a relajarse.

—¿Y cómo piensas que se relajará él? ¿Matándola? —repuso Kimmuriel con abierto desdén.

—Entreri no es tan malo como piensas.

Jarlaxle contempló la pequeña aldea de pescadores en la que Entreri lo estaba esperando, aunque, por supuesto, el asesino estaba demasiado lejos para que él pudiera verlo.

—Yo creo que aún está a tiempo de enmendar sus errores del pasado.

—Con la ayuda del maestro adecuado, claro está...

Jarlaxle se volvió hacia Kimmuriel.

—¿Es que hay uno mejor? —preguntó.

—¿Qué te ha parecido el cayado? —planteó el otro.

—Un tanto complicado de cargar, pero efectivo en la batalla y divertido de usar.

—Tus encargos siempre suponen un reto agradable —dijo Kimmuriel, quien le tendió la mano, mostrándole un parche para el ojo y un sombrero de ala ancha idéntico al que Jarlaxle llevaba puesto. Éste se quitó su propio sombrero y se cubrió con el del otro, después de examinarlo un momento. Después empleó más tiempo en comparar su propio parche con el que Kimmuriel acababa de entregarle, hasta asegurarse de que incluso las costuras eran idénticas.

—¿Me ofrecerán nuevas oportunidades? —quiso saber Jarlaxle.

Kimmuriel torció el gesto, y Jarlaxle de pronto se echó a reír. ¿Es que Kimmuriel le había fallado alguna vez?

Por último, Jarlaxle quitó la pluma de su sombrero nuevo y se la entregó al otro, de quien luego tomó la pluma de su viejo sombrero, que traspasó al nuevo.

—Me gusta el pájaro bestial que uno puede convocar con esta pluma —explicó el aventurero.

—Con todo, ¿no tenías miedo de que tu compañero descubriera el secreto de tus trucos? —preguntó Kimmuriel—. ¿No es por eso por lo que acabamos de efectuar estos intercambios?

—Entreri es listo —reconoció Jarlaxle—. Pero si se ha dado cuenta de algo, de nada le servirá después de lo que acabamos de hacer, por mucho que no me hayas traído las nuevas muñequeras que te pedí.

—¿Y si estas equivocado?

El rostro de Jarlaxle se tornó tenso y amenazador por un instante.

—Encontraré una mujer para él —repuso finalmente, con una ancha sonrisa de seguridad—. Verás cómo entonces se calma un poco.

Kimmuriel asintió con la cabeza. Fascinado por la idea que se le acababa de ocurrir, Jarlaxle ni se molestó en relatar a su gran amigo las aventuras vividas en Menzoberranzan, limitándose a dar media vuelta y enfilar el camino que llevaba al pueblo.

Al poderoso Kimmuriel Oblondra le bastó un simple pensamiento para dirigirse al momento a la Antípoda Oscura.

A solas por fin, a Jarlaxle le tocaba planear su próxima aventura junto a Artemis Entreri.

Notas

[1] Las antologías no se han traducido al castellano. (*N del ed.*) <<